「NEOGEO」が踏みしめた20年の足跡をたどる大特集

平成22年2月26日発行・発売(毎月1回30日発行・発売)　第11巻 第4号 通巻119号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア

# ARCADIA

2010
April
No.119
特別定価
980yen



**特別付録**
悠久の車輪
〜Eternal Wheel〜
PRカード
『PR 目覚める少女 オリーヴ』
(イラスト:F.S)

◉参加種目はもう決めたか!?
開催タイトル個別ルール発表!
**闘劇'10**

**特集2**
◉ハード3-3ダークアリス攻略もあるヨ!!
稼働目前!
開発インタビューで深淵を覗き見る!?
**LORD of VERMILION II**
**深淵ヨリ招かれしモノ**

◉第二回オンライン大会開催!
全カードレビュー掲載!
**悠久の車輪〜Eternal Wheel〜**
**6thエクスパンション残された希望**

**特集3**
◉気になるあの娘を徹底解析!
**アルカナハート3**
**全聖女&全アルカナ**
**技データ集(後編)**

◉限界突破!
エクストリームなグレードアップでテンションMAX!
**GuitarFreaksXG & DrumManiaXG**
**XG(エクストリームグレード)解体新書**

◉業界の真実!?を漫画でレポート!
**ばみゅーだとらいあんぐる!**
第八回 あの時、あのゲーセン、あのゲーム
僕たち私たちの100メガショック!

◉格闘ゲームの話題から、ウメハラの素顔まで!
**ウメハラコラム・道**

◉『ニードレス』がアニメ化もされ、ますます人気上昇中!
月刊アルカディアでもおなじみ『今井神』先生描き下ろし!!
**ギャルズ♥アイランド 萌え魂**

## 特集1
## NEOGEO 20周年記念
# 〜THE FUTURE IS JUST NOW〜

大地(アーケード)に深く根を下ろした希代のハード
NEOGEO生誕20年目の"未来"から

◉ネオジオ20年の歩みと功績を振り返る
**WHAT'S NEOGEO**

◉あの思い出がよみがえる!
**NEOGEO作品総まとめ**

◉NEOGEO……それは
愛すべき"ネタ"の詰まった宝箱
**NEOGEO大捜査線**

◉元祖ゲームアイドルvs.
新世代ゲームアイドル対談!!
**株式会社チェリーベイブ『千葉麗子』さん**
**杏野はるなのLady's Game Center特別編**

◉俺たちは凄いゲームを連れて帰った!
**俺にNEOGEOを語らせろ!!**

◉20周年は通過点に過ぎない!
**これからのNEOGEO**

# 間ずっと、
# りがとう。

## ずっと、もっと楽しい。新企画進行中!!

# CONTENTS —目次— ARCADIA

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)



**2010 APRIL No.119**

NEOGEO
Illustration by おぐらえいすけ
©SNK PLAYMORE

## 特集1 ~THE FUTURE IS JUST NOW~

### 大地(アーケード)に深く根を下ろした希代のハード NEOGEO生誕20年目の"未来"から



## 特集2 新春カードゲーム特集

### 稼働目前! 開発インタビューで深淵を覗き見る!? LORD of VERMILION Ⅱ 深淵ヨリ招かれしモノ & 全カードレビュー掲載! 悠久の車輪~Eternal Wheel~ 6thエクスパンション 残された希望

特別付録

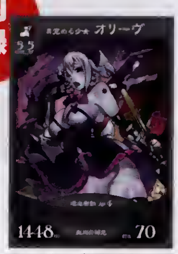


Illustration by F.S



## 特集3 気になるあの娘を徹底解析!

### アルカナハート3 全聖女&全アルカナ技データ集(後編)



## GAME (50音順)



## AD



## INDEX (掲載順)



※最初の数字はページ数です。「GAME」と「INDEX」の後ろの**色付き数字**が、**アンケートに記載**する番号です。


発行所/株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)
発売元/株式会社角川グループパブリッシング　〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3






29



30



32



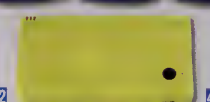
31



33



42



43

※NEOGEO特集のプレゼントに関しましてはP006~007を参照してください。

## PRESENT —賞品—

**応募締切** 2010年3月30日(火)当日消印有効

NEOGEO特集プレゼント

1 PS2版NEOGEOオンラインコレクション COMPLETE BOX 上下セット**2名**
2 PSP版メタルスラッグX**4名**
3 Xbox360版THE KING OF FIGHTERS Ⅻ**3名**
4 PS3版THE KING OF FIGHTERS Ⅻ**3名**
5 PS2版THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE**1名**
6 さむらい花あわせ(花札)**1名**
7 サムライスピリッツカレンダー(1997年版)**1名**
8 マルゲ屋特製　ナコルル人形(赤)(1stロット)**1名**
9 マルゲ屋特製　ナコルル人形(赤)(復刻版)**1名**
10 マルゲ屋特製　龍虎の拳2テレカ**1名**
11 マルゲ屋特製　ファイターズヒストリーダイナマイトテレカ**1名**
12 マルゲ屋特製　サムライスピリッツ(覇王丸)テレカ**1名**
13 マルゲ屋特製　サムライスピリッツ(シャルロット)テレカ**1名**
14 マルゲ屋特製　サムライスピリッツ(天草四郎時貞)テレカ**1名**
15 マルゲ屋特製　KOF'94テレカ**1名**
16 マルゲ屋特製　ワールドヒーローズ2テレカ**1名**
17 マルゲ屋特製　ギャルズアイランド3(ジャンヌイラスト)テレカ**1名**
18 千葉麗子さんサイン色紙**1名**
19 千葉麗子さん&杏野はるなさんサイン色紙**1名**

NEOGEOポスター

20 NEOGEO CD**1名**　21 サムライスピリッツA**1名**　22 サムライスピリッツB**1名**
23 わくわく7**1名**　24 ザ・キング・オブ・ファイターズ'98A**1名**
25 ザ・キング・オブ・ファイターズ'98B**1名**
26 ショックトルーパーズ　セカンドスカッド**1名**
27 リアルバウト餓狼伝説**1名**　28 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝**1名**

29 『まもるクンは呪われてしまった!』タオル+ハンカチセット(グレフ提供)**1名**
30 PRフェアリー(スクウェア・エニックス提供)**5名**
31 ふぁん散歩Ⅱローダー(スクウェア・エニックス提供)**5名**
32 アクエリアンエイジ エキストラエクスパンション BLAZBLUE プロモーションカード **3種類セット3名**
33 ブレイブルー タオカカボトルキャップ(アークシステムワークス提供)**1名**
34 明日への鍵(ティームエンタテインメント提供)**2名**
35 大人のガンダム　2010年版(日経BP社)**5名**
36 Ways For Liberation(コナミデジタルエンタテインメント)**1名**
37 beatmania ⅡDX Spin-off Drama ROOTS26S[suite] Vol.3コナミデジタルエンタテインメント)**1名**
38 beatmania ⅡDX 17　SIRIUS オリジナルサウンドトラック(コナミデジタルエンタテインメント)**1名**
39 今井神先生描き下ろし サイン色紙(編集部提供)**1名**※詳細はP066を参照。
40 東京ジョイポリス パスポート(セガ提供)**2枚セット5名**
41 ナンジャタウン パスポート(ナムコ提供)**2枚セット2名**
42 プレイステーション・ポータブル(編集部提供)**2名** ※色は選べません。
43 ニンテンドーDSi(編集部提供)**2名**※色は選べません。
44 特製図書カード(編集部提供)**10名**※絵柄は時期によって変わります。

**34~38の賞品につきましては、P111を参照してください。**

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

**PRIVACY POLICY**

本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。


namco
鉄拳6 TEKKEN 6 BLOODLINE REBELLION
闘え!! そして、歴史に名を残せ!!
全国ナムコ直営店
拳道場主催 第六回
特別称号大会開催決定!!
開催期間 3.13SAT-4.11SUN
大会スケジュールは 月刊ナムコ魂 5P ページ をチェック!
優勝称号
※優勝称号はA〜Dの内、大会が実施される店舗により異なります。リストは本誌5Pをご覧下さい。
A 神の子
B 龍 虎
C ムテキ
D 軍 神
準優勝称号
無手勝流
ベスト8称号
※ベスト8称号は下記の中より選択できます。また優勝者、準優勝者にも同時に付与されます。
荒武者
風来坊
大安鉄日
魔性の女
恋愛大将
ガチで
オワタ
▼Ⅲ▼;
今回はなんとベスト8称号が自分で選べるぞ!!
優勝プレートはナムコ限定!!
拳道場 KOBUSIDOJO
TEKKEN-NET
TEKKEN-NETへのアクセスはこちら
http://tekken-net.jp/
本大会に関するお問い合わせは、店舗スタッフまたは kobusi-dojo@namco.co.jp までお願い致します。
※携帯電話の TEKKEN-NET 宛にお問い合わせいただいてもご返答はできません。予めご了承ください。
©1994-2008 NBGI

血湧き肉躍る闘いが始まる!!

# 月刊ナムコ魂 Vol.15魂

## 鉄拳番長 判藤格闘記
彩の国はまさに祭の国だった!





今回はワンダーシティ与野だ！ 関東の猛者たちが手ぐすね引いて俺を待ち構えているんだろうな（笑）。

# 熱き関東の猛者たちが、番長を襲う！

やってきたぜ埼玉！

やはりかなりの強者がそろった中、ランダム2on2が熱気ムンムンで開幕となった。ラッキーなことに俺は関東で有名なマードック使いの「やまたそ」とペアを組むことに。対する「miya」は「ALTERNATIVE」とのペアだった。

さて、俺らは2回戦で「まぁぶぅ」、「Ranca」ペアと闘うことになったのだが、まず俺が相性の良い「Ranca」を相手に胡散臭い右アッパーでなんとか勝利を手にした。（一方「miya」は「こうすけ」のカズヤにうまく立ち回られて粉砕されることに……。）

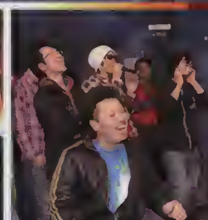
準決勝は「不動」、「ポ」ペアとの対戦。「不動」が日頃の恨み（？）を俺にぶつけるべく大爆発してそのまま決勝に進出。「タイカレー」、「雀士」ペアと「不動」、「ポ」ペアの決勝戦で周りのボルテージも最高潮に！ それまで「ポ」が大会らしいポールの立ち回りで頑張ってきたが、残念ながら「不動」がそれをふいにしたぜ……。結果「タイカレー」が力強さを見せ、見事優勝となり埼玉での晴れ舞台を飾ったぜ！ おめでとう「タイカレー」、「雀士」ペア！ しかし今日のMVPは2万試合を超える2択プレイヤー「ポ」だ！ 一度彼と対戦したら病み付きになるぞ！（笑）。



超熱い闘いを繰り広げた仲間たちだ!!



優勝した「タイカレー」は司会も最高だったぜ！



「ポ」の崩拳には、会場が沸きに沸いた！



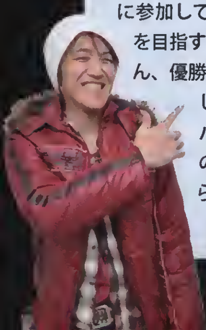
赤濱 高之 アカハマ
特別称号大会は春の嵐となりそうだ！ 今から胸が高鳴ります!!



判藤 俊介 バンドウ
3月7日鉄拳世界大会、もちろん俺も参戦予定だ！ 皆も来いよな！

### 鉄拳番長の特別称号大会開催に向けて一言！

今回の特別称号大会は今までの大会とは違って、ベスト8称号が八種もあるのが特徴だ！ 自分で欲しい称号を選ぶことができるのは、かなり魅力的だぜ!! 各地の大会に参加して全ての称号を手に入れることを目指すのも悪くないかもな！ もちろん、優勝は目指してほしいところだ。何しろ優勝称号にだけ装着されるパックマンプレートは、ナムコの店舗でしかもらえないんだからな！ さぁ、いよいよ開幕だ！ 皆、ガチで勝負しようぜ！



## 拳NEWS 拳道場 KOBUSIDOJO

### 闘え、そして歴史に名を残せ！

2010年初の特別称号大会が3月13日から4月11日の一カ月間に渡って開催されることが決まった！

今回の称号は優勝が4種類、準優勝が1種類、そして、何とベスト8が8種類も登場だ!! しかも、ベスト8称号は自分で欲しい称号を選べるのだ！ さらにプレートが熱い！ 優勝プレートはパックマン。しかもこれはナムコ限定プレートだ。この機会を逃すことなく、果敢に大会へ挑戦して、称号を獲得するしかない!! すべてのテッケナーへ捧ぐ特別称号大会！

猛者たちよ闘え、そして歴史に名を残せ!!

## 第六回特別称号大会開催決定！

### 今回の特別称号はこれだ!!

#### 優勝称号

| | | | |
|---|---|---|---|
| A | 神の子 | B | ムテキ |
| C | 龍虎 | D | 軍神 |

※店舗によって優勝称号が異なります。上記プレートのA～Dの記号を右ページ表組みの称号欄と合わせてご確認ください。

#### 準優勝称号

無手勝流

#### ベスト8称号

| | | | |
|---|---|---|---|
| 荒武者 | 風来坊 | 大安鉄日 | 魔性の女 |
| 恋愛大将 | ガチで | オワタ | ▽皿▽; |






真剣な眼差しで大会を見守る参加者たち!

# 鉄拳番長組手

## 強者たちへ直撃インタビュー!

**熱いバトルが繰り広げられた番長組手直後に参加者へインタビューを試みた!**

◎【番長認定】獲得の「ALTARNATIVE」:「胸を借りるつもりで対戦した。番長には負けたが、もっと強気に攻めればよかった。」

◎元気一杯の「ピヨケン」:「番長はうまいし、強い!ハマーの当て勘はよかった。次は倒す!!」

◎番長から2勝をもぎ取った「TRIBAL」:「闘劇前夜祭以来で対戦した。番長にアドバイスだ、技に甘えるな! 投げ抜けの練習をしろ(笑)。」30代の番長には苦しいアドバイスか!?



飛鳥を見事に使いこなした「ALTERNATIVE」が、【番長認定】称号を獲得した!

## 次回の判藤格闘記開催地は……

**イベントスケジュール 3月13日(土)**

**特別称号大会(1on1)に番長が参戦!**
**参加受付:3月1日~3月13日まで。**
**15:00 番長組手開始予定**
**16:30 特別称号大会1on1開始予定**

## プラボ秋田店




3月13日(土)、ついに、プラボ秋田店にて鉄拳番長イベント開催!
組手や特別称号大会など盛りだくさんな内容で、皆様のチャレンジをお待ちしております!

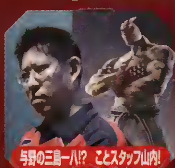



住所:〒011-0941
秋田県秋田市土崎港北7-2-29
TEL:018-847-5080

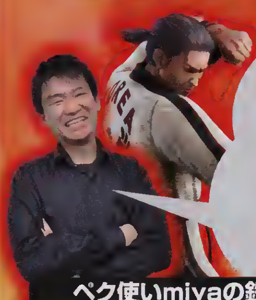
## このお店で開催したぜ!

# ワンダーシティ与野店

ワンダーシティ与野店は、対戦4セット8台設置です!国道17号バイパス沿いで駐車場完備、レストスペースもバッチリ! 日本一の環境を目指します!!
春の特別称号大会も近く開催予定! 彩の国の猛者よ、ここに集え!!




住所:〒338-0004
埼玉県さいたま市中央区本町西3-8-10
TEL:048-855-1131
営業時間:10:00~24:00(年中無休)



闘劇予選以来再びやってきました、ワンダーシティ与野店ということで、地元はもちろんのこと関東勢も遊びに来てくれてイベントは今回も大成功!

今回特に目立っていたプレイヤーはなんといっても「ポ/ポール」だ。

かつて神ポールと呼ばれたアポロ※1をも凌ぐ二択センスとムダの無さでほとんど崩拳と龍王霹靂掌(りゅうおうへきれきしょう)※2でダメージを奪うそのスタイルは、見るもの全てを魅了していたぞ。俺もこのぐらい二択のセンスがあればなぁ(泣)。大会の方は情けなくも一回戦で敗退してしまって残念、無念……。猛特訓して次回の秋田では大暴れするぜ!

**ペク使いmiyaの鉄拳、一刀両断!**

※1:鉄拳4時代に活躍したプレイヤー。ワンツーと鉄山靠(てつざんこう)の二択で一世を風靡した。
※2:それぞれハイリスクハイリターンな中段・下段攻撃。

# 大会スケジュール決定!

| 日程 | 店舗名 | 形式 | 開始 | 称号 |
|---|---|---|---|---|
| 3/13(土) | ナムコランド越谷店 | 1 on 1 | 19:00 | D 軍神 |
| 3/13(土) | プラボ秋田店 | 1 on 1 | 16:30 | D 軍神 |
| 3/13(土) | 伊勢崎ナムコランド | 1 on 1 | 19:30 | B ムテキ |
| 3/13(土) | プレイシティキャロット横浜 | 1 on 1 | 16:00 | C 龍虎 |
| 3/13(土) | プラボ荻窪店 | 1 on 1 | 18:00 | D 軍神 |
| 3/13(土) | プラボ長野店 | 1 on 1 | 19:00 | B ムテキ |
| 3/13(土) | プラボ枚方店 | 1 on 1 | 20:00 | A 神の子 |
| 3/13(土) | ナムコランドすみのえ店 | 1 on 1 | 16:00 | B ムテキ |
| 3/13(土) | ナムコランド西条店 | 1 on 1 | 20:00 | A 神の子 |
| 3/14(日) | ナムコランドリバーシティ | 1 on 1 | 14:00 | B ムテキ |
| 3/14(日) | ナムコランド多賀城店 | 1 on 1 | 15:00 | C 龍虎 |
| 3/14(日) | プラボ太田店 | 1 on 1 | 18:30 | B ムテキ |
| 3/14(日) | プレイシティキャロット伊勢佐木町 | 1 on 1 | 15:00 | A 神の子 |
| 3/14(日) | プレイシティキャロット巣鴨店 | 1 on 1 | 15:00 | C 龍虎 |
| 3/14(日) | プラボ調布 | 1 on 1 | 14:00 | A 神の子 |
| 3/14(日) | プラボ名古屋店 | 1 on 1 | 18:00 | C 龍虎 |
| 3/14(日) | プラボ京都南店 | 1 on 1 | 13:00 | D 軍神 |
| 3/14(日) | ナムコランド今治店 | 1 on 1 | 20:00 | C 龍虎 |
| 3/14(日) | プラボ福岡交通センター | 1 on 1 | 13:00 | A 神の子 |
| 3/14(日) | ワンダーシティ与野 | 2 on 2 | 19:00 | A 神の子 |
| 3/14(日) | ナムコランド王子 | 3 on 3 | 15:00 | D 軍神 |
| 3/14(日) | プラボ中野 | 3 on 3 | 14:00 | C 龍虎 |
| 3/20(土) | プリッズ宇和島店 | 1 on 1 | 19:00 | A 神の子 |
| 3/20(土) | プラボ酒田店 | 1 on 1 | 20:00 | A 神の子 |
| 3/20(土) | ナムコランドイオンタウン郡山 | 1 on 1 | 19:20 | B ムテキ |
| 3/20(土) | プレイシティキャロット伊勢佐木町 | 1 on 1 | 15:00 | B ムテキ |
| 3/20(土) | ナムコランド渋谷店 | 1 on 1 | 15:00 | C 龍虎 |
| 3/20(土) | 熊谷ナムコランド | 2 on 2 | 14:00 | C 龍虎 |
| 3/20(土) | ナムコランド幕張店 | 2 on 2 | 20:00 | A 神の子 |
| 3/20(土) | プラボ南松本店 | 2 on 2 | 19:00 | C 龍虎 |
| 3/20(土) | ナムコランドＤＺ大分店 | 2 on 2 | 20:00 | A 神の子 |
| 3/21(日) | プリッズ宇和島店 | 1 on 1 | 19:00 | B ムテキ |
| 3/21(日) | ナムコランド多賀城店 | 1 on 1 | 20:00 | D 軍神 |
| 3/21(日) | プラボ宇都宮店 | 1 on 1 | 20:00 | B ムテキ |
| 3/21(日) | プラボいわき店 | 1 on 1 | 16:30 | B ムテキ |
| 3/21(日) | プラボ札幌西町店 | 1 on 1 | 14:00 | C 龍虎 |
| 3/21(日) | プラボ名古屋店 | 1 on 1 | 18:00 | D 軍神 |
| 3/21(日) | ワンダータワー京都店 | 1 on 1 | 14:00 | C 龍虎 |
| 3/21(日) | ナムコランド水島店 | 1 on 1 | 15:00 | C 龍虎 |
| 3/21(日) | プレイシティキャロット伊勢佐木町 | 3 on 3 | 15:00 | D 軍神 |
| 3/22(月) | プレイシティキャロット巣鴨店 | 1 on 1 | 15:00 | B ムテキ |
| 3/22(月) | プラボ調布 | 1 on 1 | 14:00 | B ムテキ |
| 3/27(土) | プリッズ宇和島店 | 1 on 1 | 19:00 | C 龍虎 |
| 3/27(土) | ナムコランド越谷店 | 1 on 1 | 19:00 | C 龍虎 |
| 3/27(土) | ナムコランドイオンタウン郡山 | 1 on 1 | 19:20 | A 神の子 |
| 3/27(土) | プレイシティキャロット横浜 | 1 on 1 | 19:00 | B ムテキ |
| 3/27(土) | プレイシティキャロット巣鴨店 | 1 on 1 | 18:00 | D 軍神 |
| 3/27(土) | プラボ枚方店 | 1 on 1 | 20:00 | C 龍虎 |
| 3/27(土) | ナムコランド西条店 | 1 on 1 | 20:00 | C 龍虎 |
| 3/27(土) | ナムコランド幕張店 | 2 on 2 | 20:00 | B ムテキ |
| 3/27(土) | ナムコランドＤＺ大分店 | 2 on 2 | 20:00 | B ムテキ |
| 3/27(土) | ナムコランド大館店 | 3 on 3 | 20:00 | B ムテキ |
| 3/28(日) | プリッズ宇和島店 | 1 on 1 | 19:00 | D 軍神 |
| 3/28(日) | プラボ豊岡店 | 1 on 1 | 17:00 | D 軍神 |
| 3/28(日) | ワンダーシティ与野 | 2 on 2 | 19:00 | B ムテキ |
| 3/28(日) | プラボ荻窪店 | 2 on 2 | 15:00 | A 神の子 |
| 3/28(日) | プラボ調布 | 2 on 2 | 14:00 | D 軍神 |
| 3/28(日) | プレイシティキャロット伊勢佐木町 | 3 on 3 | 15:00 | C 龍虎 |
| 3/28(日) | ナムコランド王子 | 3 on 3 | 15:00 | B ムテキ |
| 3/28(日) | 東京ガリバー松戸 | 2 on 2 | 14:00 | D 軍神 |
| 4/3(土) | プラボ秋田店 | 1 on 1 | 19:00 | A 神の子 |
| 4/3(土) | ナムコランド阿佐ヶ谷店 | 1 on 1 | 14:30 | A 神の子 |
| 4/3(土) | ナムコランド梅田店 | 1 on 1 | 19:00 | D 軍神 |
| 4/3(土) | 熊谷ナムコランド | 2 on 2 | 14:00 | A 神の子 |
| 4/3(土) | ナムコランド幕張店 | 2 on 2 | 20:00 | C 龍虎 |
| 4/3(土) | ナムコランドＤＺ大分店 | 2 on 2 | 20:00 | C 龍虎 |
| 4/3(土) | ナムコランド渋谷店 | 3 on 3 | 14:00 | A 神の子 |
| 4/4(日) | ナムコランド多賀城店 | 1 on 1 | 15:00 | B ムテキ |
| 4/4(日) | プラボ南松本店 | 1 on 1 | 14:00 | A 神の子 |
| 4/4(日) | ナムコランド水島店 | 1 on 1 | 15:00 | D 軍神 |
| 4/4(日) | ナムコランド今治店 | 1 on 1 | 18:00 | A 神の子 |
| 4/4(日) | プラボ調布 | 2 on 2 | 14:00 | C 龍虎 |
| 4/4(日) | ナムコランド王子 | 3 on 3 | 15:00 | C 龍虎 |
| 4/4(日) | プラボ中野 | 3 on 3 | 14:00 | B ムテキ |
| 4/10(土) | 伊勢崎ナムコランド | 1 on 1 | 19:30 | D 軍神 |
| 4/10(土) | プラボ長岡店 | 1 on 1 | 18:00 | B ムテキ |
| 4/10(土) | プラボ長野店 | 1 on 1 | 19:00 | D 軍神 |
| 4/10(土) | プラボ枚方店 | 1 on 1 | 20:00 | D 軍神 |
| 4/10(土) | ナムコランドＰＰ摩耶店 | 1 on 1 | 16:30 | A 神の子 |
| 4/10(土) | ナムコランド西条店 | 1 on 1 | 20:00 | D 軍神 |
| 4/10(土) | ワンダーシティ与野 | 2 on 2 | 19:00 | D 軍神 |
| 4/10(土) | ナムコランド幕張店 | 2 on 2 | 20:00 | D 軍神 |
| 4/10(土) | ナムコランドＤＺ大分店 | 2 on 2 | 20:00 | D 軍神 |
| 4/10(土) | ナムコランド大館店 | 3 on 3 | 20:00 | A 神の子 |
| 4/11(日) | プラボ札幌店 | 1 on 1 | 15:00 | A 神の子 |
| 4/11(日) | ナムコランド越谷店 | 1 on 1 | 19:00 | B ムテキ |
| 4/11(日) | ナムコランド多賀城店 | 1 on 1 | 15:00 | A 神の子 |
| 4/11(日) | プラボ名古屋店 | 1 on 1 | 18:00 | A 神の子 |
| 4/11(日) | ワンダータワー京都店 | 1 on 1 | 14:00 | D 軍神 |
| 4/11(日) | プラボ太田店 | 2 on 2 | 18:30 | A 神の子 |
| 4/11(日) | プレイシティキャロット巣鴨店 | 3 on 3 | 15:00 | A 神の子 |
| 4/11(日) | ナムコランド王子 | 3 on 3 | 15:00 | A 神の子 |



**大会の詳細は、右記のいずれかの方法で確認!!**

▼開催店舗でスタッフに大会情報を聞く!
▼パソコンから確認する! 拳道場HP(http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/)
▼携帯電話から確認する! ※TEKKEN－NETは携帯電話専用サイトです。
①ナムコアミューズメントナビ→拳道場(左のQRコードからアクセス)
②TEKKEN－NET(http://tekken-net.jp)→拳道場(P.3のQRコードからアクセス)

ナムコアミューズメントナビ
【拳道場】ページへのアクセスは、←こちらまで。




# NEOGEO 20th ANNIVERSARY Special Presents!!




## ゲームソフト



PS2版 NEOGEO オンラインコレクション
コンプリートBOX 上下2巻セット2名様



PSP版
メタルスラッグXX
4名様



Xbox360版
THE KING OF
FIGHTERS XII
3名様



PS2版
THE KING OF
FIGHTERS
NEOWAVE
1名様



PS3版
THE KING OF
FIGHTERS XII
3名様

# CONTENTS

## 第一部



## 第二部



NEOGEO 20th

# 特集・NEOGEO20周年 ～THE FUTURE IS JUST NOW～

# 大地(アーケード)に深く根を下ろした希代のハード NEOGEO生誕20年目の"未来"から

## お宝グッズ 各1名様

NEOGEOポスター（各タイトル1枚・各1名様　状態はあまり良くありません）
①NEOGEO CD　②サムライスピリッツA　③サムライスピリッツB　④わくわく7
⑤キング・オブ・ファイターズ'98A　⑥キング・オブ・ファイターズ'98B
⑦ショックトルーパーズ セカンドスカッド　⑧リアルバウト餓狼伝説
⑨真説・サムライスピリッツ 武士道列伝

サムライスピリッツカレンダー（1997年版）



さむらい花合わせ

ナコルル人形（赤）



（1stロット）
（復刻版）

マルゲ屋特製テレフォンカード



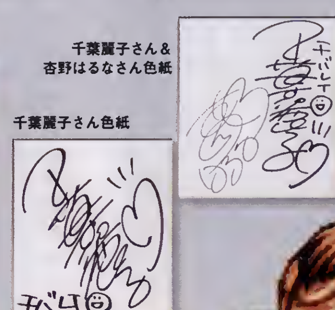
龍虎の拳2
サムライスピリッツ（覇王丸）
サムライスピリッツ（シャルロット）
ファイターズヒストリーダイナマイト
サムライスピリッツ（天草四郎）
ワールドヒーローズ2
KOF'94
ギャルズアイランド3

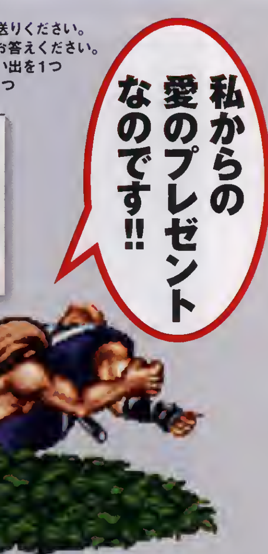
## NEOGEO特集プレゼント応募要項

P.003の応募要項を良く読んで、巻末のアンケートハガキにてお送りください。
また、アンケートハガキの自由欄を使って、下記のアンケートにお答えください。
①NEOGEOで初めてプレイしたゲームは？　②NEOGEOの思い出を1つ
③今後ダウンロードコンテンツとして販売してほしいタイトルを1つ

千葉麗子さん＆杏野はるなさん色紙

千葉麗子さん色紙





# 20年前に拓かれた「新たなる大地」

今をさかのぼること20年前の1990年、大阪を拠点とするゲームメーカーSNKがアルファ電子（後のADK）の協力を得て、あるゲーム機を開発した。それは、業務用ゲーム機、及びそれと完全な互換性を持つ家庭用ゲーム機。二つ合わせて「新たなる大地」を意味する「NEOGEO」の名を冠されたそのプラットフォームは、のちに90年代ゲーム史に大きな足跡を残すこととなった。

本記事では、90年代の風雲児NEOGEOの生誕20年を記念し、改めてその足跡と功績を追っていきたい。

まずは「業務用」。家庭用と区別して、Multi Video System（以下MVS）と呼ばれるものについて、簡単に触れておきたい。

MVSは、その呼称が示す通り、最大6本のロムカートリッジ（以下ロム）を本体にセットすることが可能で、プレイヤーはその中から任意のゲームを選んでプレイすることができる、という当時としてはあまり類を見ない機械であった（一般的には4本入りの筐体が多く普及していた）。

MVSが持つ特徴はいくつも挙げることができるが、業務用ゲームを設置する店舗の側にとって重要なものに「低価格」、「省スペース」の二つがある。

当時の一般的な基板の価格は20万円前後であったが、NEOGEOはその中で、ロム単体で1本数万円という破格の値段を実現。これは、中小のオペレータにとっては、実にありがたいことであった。また先に述べたとおり、一つの本体に複数本のロムをセットできるという点も、多くの筐体を置くことができない中小オペレーターから支持を受けた。

またこの特長により、MVSはゲームセンターのみならず、本屋や駄菓子屋、スーパーマーケットにも設置されることが多かった。その背景には、先述した通り複数のゲームソフトを1台の筐体に入れられるという省スペース性があったが、それ以外にも、販売だけではなくリース展開と徹底したサポート体制の存在もあった。これにより、業務用ゲーム機導入に付随する金銭的リスクと、必要とされる機械知識のハードルが大幅に引き下げられたのだ。こうして、MVSは全国各地のあらゆる場所に、その根を下ろしていくこととなる。

全国各地に根を張った「小さなゲームセンター」は、若年層を中心に人気を集め、MVSそのものの商業的成功のみならず、アーケードゲームプレイヤーの拡大という業界全体への貢献をも果たしていく。

また、別の大きな特徴として「業務用と家庭用で同一タイトル・同スペックのソフトが製造され、互換性を有していた」というものがある。それについては、次項で詳しく述べたい。




90年代ゲーマーにとっては懐かしい4枚挿しのMVS筐体。駄菓子屋や本屋、玩具店などで見かけることが多かった。100円2クレジット設定が標準だったため、子供の財布にもやさしかった。

# WHAT'S

次に、いわゆる「家庭用」について語りたい。業務用のMVSと区別する際には「Advanced Entertainment System」（AES）とも呼ばれるので、本項では以下そのように呼称する。

先にも述べたが、NEOGEOは業務用と同性能のゲーム機を家庭用としてリリースする、という特異な展開を行なった。

とはいうものの、AESはその価格の高さゆえに当初は一般へは販売されておらず、レンタルビデオショップなどの店舗にのみ販売されていた。NEOGEOを遊びたい者は、店舗に置かれたものを借りて遊ぶ、というわけである。このような商法は例が無く、相当に野心的な試みであったといえるだろう。なお、AESの一般への販売が開始されたのは1991年からのことである。

1990年といえば、業務用ゲームと家庭用ゲームの間に歴然とした性能差があった時代である。業務用から家庭用に移植されるゲームは多くあったが、（程度の差はあるものの）オリジナルに及ばないことが常であった。業務用ゲームと同等のものを自宅で遊ぶためには、業務用のゲーム基板とコントロールパネルを購入し、自分で配線を施す必要があった。そのため、金銭、手間のすべての点において負担が大きく、かなりコアなゲーマーのみに許された特権であった。

また、AESの特徴として挙げておかねばならないことに「同梱のコントローラーがジョイスティックであった」というものがある。現在では業務用の部品をそのまま使用したジョイスティックが広く販売されているが、当時はマーケティングの問題から高性能なジョイスティックはほぼ皆無という状況にあった。AES同梱のジョイスティックは、一般家庭で遊ぶことを考慮した設計思想のもとに作られているため、レバーの玉の大きさ、ボタンの押し具合、天板の傾斜角度などが一般的な業務用筐体のものとは異なっていたものの、その完成度は高く、多くのユーザーに驚きと喜びをもって迎えられた。

また、当時のゲーム機としては珍しく外付けのメモリーカードに対応しており、自宅で作成したセーブデータを（対応可能な筐体の種類は限られていたものの）ゲームセンターでも使用することができた。「業務用と家庭用の連動」というシステムは現在でもさまざまなメーカーが試みていることであるが、NEOGEOのメモリーカードはその先駆者といえるだろう。




別売りのメモリーカード。ゲームオーバー時のステージデータなどが保存できた。




当時の家庭用ゲーム機を大きく上回る性能を持ったAES。当時のキャッチコピーは「凄いゲームを連れて帰ろう」。

# 家庭用ゲーム機としてのNEOGEO

# NEOGEOの歴史①～黎明期、そして躍進

NEOGEO最初期のころのタイトル群は、プラットフォームフォルダーであるSNKの作品が大半を占め、残りをADK作品と、極少数のタイアップゲームが埋める、という情勢であった。ジャンルとしては、SNKの『NAM-1975』、『サイバーリップ』や、ADKの『マジシャンロード』、『ニンジャコンバット』といったアクションシューティングや、『トッププレイヤーズゴルフ』、『リーグボウリング』、『ベースボールスターズプロフェッショナル』などのスポーツゲームが多く、レースやパズル、クイズといったゲームセンターの定番ソフトが一通りそろっていた。

NEOGEOにとって大きな転機になったのは、90年代前半から始まった「対戦格闘ゲームブーム」である。このムーブメントがその後のNEOGEOのあり方に大きな影響を及ぼすことになる。

NEOGEOの初期タイトルには、『餓狼伝説　宿命の闘い』や『龍虎の拳』といった格闘ゲーム作品があり、いずれも高い人気を得ていたものの、アクションゲームのゲーム性を色濃く受け継いだものであり、対戦を強く意識した作りではなかった。

状況が一変し、本格的に対戦が盛り上がる契機となったのは『餓狼伝説2 新たなる闘い』だろう。前作の主人公3人に加え、8人のキャラクターが使用可能になり、基本システムに大幅な変更が加えられ、対戦時の面白さを意識したチューンアップが施されていた。

また同時に、マシンパワーとロム容量に裏打ちされた華麗な演出や、滑らかに動くキャラクターグラフィックで、これまでに無い興奮をプレイヤーに与え、本作は瞬く間に大人気ゲームの座を獲得することとなる。そして、そのヒットに後押しされてNEOGEOそのものの認知度も一気に高まっていく。

なお、このころから、ロム容量が100メガを超える作品が登場するようになり、有名な「100メガショック」のキャッチコピーが用いられるようになる。このインパクト抜群な煽り文句に、当時のゲームファンたちは文字通りただならぬショックを受けた。




派手なモーションとスピード感が魅力的だったNEOGEO格闘ゲーム。




初めて容量100メガを超えたタイトルは『龍虎の拳』だった。

# NEOGEO?

®

大容量ロムから紡ぎ出される斬新なゲーム性と美しいグラフィックが、当時の少年たち、いや、大人たちをも虜にするまで、さして時間は掛からなかった。

さきほど触れた『餓狼伝説2』の続編に当たる『餓狼伝説SPECIAL』は、前作以上のそう快感とボリュームで当時のシーンを席巻し、格闘ゲームの火付け役となった。

『餓狼伝説2』から起こった大きな波は、このほかにもNEOGEOからさまざまな格闘ゲームを誕生させる。

代表的な作品としては、『餓狼伝説』に続いて登場し、その硬派な世界観やNEOGEOのズーム機能を生かした画面演出、強いストーリー性で熱狂的なファンを獲得した『龍虎の拳』の続編。ほかにも、江戸時代の日本を舞台に、伝奇／時代小説的な世界観を描いた「サムライスピリッツ」シリーズは、武器を持った者同士の対戦格闘という新たな分野を開拓。魅力的なキャラクターや演出を武器に、シーンの中でも異彩を放つ存在として成長していく。

SNKの盟友たるADKからは、個性的なキャラクターと野心的なシステム群を携えた『ワールドヒーローズ』の続編が登場。実験的なシステムの導入によって、後進のタイトルへさまざまな可能性を提示した。なお、このころからADK以外のサードパーティの参入も盛んになり、NEOGEOの陣容はより厚いものになっていくこととなる。

こうして百家争鳴の様相を呈し始めた当時のNEOGEO格闘ゲームであるが、共通した部分を敢えて一つ挙げるとするならば、「時には無謀とも感じられるほどの、意欲的な挑戦があった」という点だろう。生まれたばかりの対戦格闘ゲームというフロンティアを、貪欲に開拓していくその姿は、当時の人々に新たなる時代の到来を予感させ、さらなる熱狂の渦に巻き込んでいったのだった。

格闘ゲームの発展を支えた最大の功労者が、NEOGEOタイトルの数々であったことは疑いようの無い事実である。その働きは、単純にアイデア・技術的な面を開拓したのみにとどまらない。NEOGEOの新作には必ず、驚きと興奮を予感させる空気があった。「何かよく分からないが、新しいことが起こる気がする」……

90年代格闘ゲームブームの熱狂を支えたのは、ゲームの面白さもさることながら、それ以上に、そういったユーザーの期待感や気分の盛り上がりにほかならない。そして、NEOGEOこそが、その気分を牽引したフラグシップだったのである。




盟友としてSNKを支えたADK。個性的なタイトルの数々は、数あるNEOGEO作品の中でも異彩を放っていた。

# NEOGEOの歴史②～対戦格闘ブームを牽引

# NEOGEOの人気を支えたキャラクターたち

NEOGEOを語るにあたって、避けて通れないのが魅力的なキャラクターや世界観である。

初期からの看板タイトルであった『餓狼伝説』シリーズの主人公「テリー・ボガード」は、既存のゲーム主人公像を打ち破るキャラクターであった。当時、格闘家といえばどこか求道者的な雰囲気をたたえたキャラクターを想起する人が多かった時代に、このアメリカ人青年はワイルドな風ぼうや豪快な技の数々、「OK!」の声とともに帽子を投げるスタイリッシュな勝利パフォーマンスを引っさげて登場し、人々の好奇の目を集めた。そのキャラクター性はシリーズ作品を追うごとに固まっていき、やがてNEOGEOと格闘ゲームシーンを代表する人気者へと成長していく。対戦格闘ゲームのブーム華やかなりしころ、世の少年たちはその帽子投げのパフォーマンスを真似たものであった。

そのほかでは、「サムライスピリッツ」シリーズの「ナコルル」も世に広く受け入れられたキャラクターの一例である。アイヌ装束を基調としたデザインと、可憐な容姿と性格を持った小柄な少女は、「お供の鷹に命令を下して操作する」という斬新なキャラクター性能もあいまって、登場するや否や、男性ゲーマーの心を鷲づかみにした。そして、その人気はゲーマー間にとどまらず拡大していく。

1994年に三鷹市水道局のポスターにナコルルが起用されたことをご存知の方も多いだろう。2010年の今でこそ、こういった例は珍しいものではないが、当時は子供向けのものを除けば、ゲーム／アニメキャラクターをパブリックな印刷物に起用する例はほぼ皆無であった。これは従来のゲームキャラクターの枠を飛び越えるような出来事であったのだ。また、別の見方をするなれば、「ナコルルが起用されたことで、ゲームキャラクターが市民権を得た」といえるかもしれない。




なお、上記の二人はSNKプレイモアが設けた社会貢献活動団体「ナコルル&テリークラブ」にもその名が用いられている。

NEOGEOキャラクターの魅力は、異端のみが持つ新しさと、スタンダードが持つ力強さが、絶妙のバランスで混ざり合って生まれたものだといえる。ただ新しいだけでは、メインストリームにはなれない。しかしお約束ばかりでは、ユーザーの目を引くことはできない……。その二つをうまく融合させた場所から、圧倒的に新しいと同時に、のちの世においても支持されるだけの普遍性を持った、「新たなるスタンダード」と呼べるキャラクターが生まれたのだ。

"The Future Is Now"……当時のSNKのキャッチコピーが表す通り、NEOGEOの画面には確かに「未来」が描き出されていた。

# WHAT'S

また、NEOGEOのキャラクター人気を語る上で忘れてはいけないのが、女性ファンの拡大とそれに伴うゲームセンターのあり方の変化であろう。

ゲームセンターはその黎明期より、長く「不良のたまり場」、「何となく雰囲気が悪そうで入りにくい」というイメージがあった。実際のところ、NEOGEOブームのころにはゲームセンターの雰囲気は、そのようなパブリックイメージからは離れていたものの、一度定着したイメージは払拭し難く、女性客が気軽に足を運べるような場所だとは思われていなかった。

大きな転機となったのは「THE KING OF FIGHTERS」(以下、KOF)シリーズの登場である。先述したとおり、それまでもNEOGEO作品に登場するキャラクターは多くのファンを獲得していた。が、キャラクターのファンは、男女比でいえば圧倒的に男性が多かった。その状況を大きく変えたのが、「KOF」である。第1作である『KOF'94』の主人公「草薙京」と、第2作『KOF'95』で登場したライバルキャラクター「八神庵」は、それまでアーケードゲームに興味が薄かった女性層から熱烈な支持を受けた。ゲーム誌などを見て、京や庵に恋に落ちた多くの少女たちは、それまで足を踏み込んだことも無かったゲームセンターに通い、画面の中で動き回る「京サマ」や「いおりん」の一挙手一投足に見ほれ、店舗に設置されたコミュニケーションノートに自分の思いを書き綴った。

女性客の拡大は、世間に対し「ゲームセンターの健全化」をアピールする材料となり、また同時にオペレーターは、それまで少数派であった「女性のビデオゲーマー」を新たなる客層として顧慮するようになっていく。それまで、ほぼ「男のもの」であったゲームセンターの門戸をこじ開け、女性に開放したのは、京と庵、二人の人気キャラクターの功績が大きかったといえる。

NEOGEOは、ゲームセンターを変えたのだ。



女性ファンの流入が本格的に始まったのは庵が登場した『KOF'95』から。京と庵は単体ではなく、その関係性において根強い人気を得たと思われる。キャラクター同士の関係の強さも、NEOGEO作品の特徴であり、また魅力でもあった。

# NEOGEOキャラクターの影響力

# NEOGEOの歴史③～ゲーム史の転換点

90年代半ばごろのゲーム業界の潮流として挙げられるのが、3Dグラフィックの隆盛である。3D技術を用いたタイトルは、ゲーム史の流れを大きく変えつつあった。各社こぞって「次世代機」を発売したのもこのころであり、多くのゲームファンたちは「何か新しいものが来ようとしている」という予感を胸に、ポリゴン、テクスチャマッピングといった新しい言葉にこぞって酔いしれた。業務用も家庭用も巻き込んだ、歴史の転換点が到来していたのである。

その中、NEOGEOはお家芸であるドット絵による2Dグラフィックを、より洗練させていく。1996年には、当時「3Dゲームの技術」として認識されていたモーションキャプチャー（人体などの実際の動きをコンピューターに読み取らせる技術）を、2Dのグラフィック作成に利用した『ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝』のような意欲作も発表している。

また、ドット絵技術の円熟を象徴する存在といえるのが、同年に発売された『メタルスラッグ』だろう。近未来の戦場を描いたこの作品では、鉄と硝煙の臭いが漂う兵器の数々と、コミカルで表情豊かなキャラクターを同時にデフォルメの枠に落とし込み、独特の魅力を表現。圧倒的な描き込みと、ハイセンスな省略の美が同居するという、一種矛盾した美しさは、3D技術の発展に浮かれるゲームファンたちに、冷や水を浴びせるがごとき衝撃を与えた。

ちなみに、『メタルスラッグ』は1998年に発売された続編も好評を博し、今日に至っても新作がリリースされ、SNKを代表するシリーズとして愛され続けている。







3D時代に、SNKは新機軸として「ハイパーネオジオ64」を開発した。既存シリーズからは「サムライスピリッツ」、「餓狼伝説」関連作品がリリースされた。




ドット絵表現の一つの完成形とも言える『メタルスラッグ』。モブキャラクターの表情や、背景の小物に至るまで細かく描き込まれたグラフィックの美しさは、今も色あせない。

NEOGEO?

®

90年代後半も新たな作品を生み続けていたNEOGEO。

しかし2000年に入り、衝撃的な事件が起こる。SNKが『KOF2000』を最後に、NEOGEOによるアーケード開発を縮小することを宣言。翌2001年、SNKはその歴史に幕をおろした。

「もうNEOGEOの新作に会えることは二度と無いのか」と多くのSNK／NEOGEOファンが悲嘆に暮れた。

ところが幾多の紆余曲折を経て、旧SNKスタッフを中心とするプレイモア（現SNKプレイモア）が旧SNKの版権を取得し、『KOF2001』のリリースへとこぎつける。この突然の復活劇は、ファンに驚きをもって迎えられた。その後、およそ3年も新作を生み出し続けた。

なお、このころの業務用作品には、『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』のように、本体とロムとが一体型になったものがある。当時、古い型のMVSでは最新のロムが動かないことがあったことも、その一因であったようだ。NEOGEOハードがいかに長寿であるかを象徴するエピソードの一つといえるだろう。

そして、2004年に発売された『サムライスピリッツ零SPECIAL』以降、新作タイトルは供給されていない。

しかし、今も「NEOGEO」という言葉は、SNKの代名詞的な存在として、また同社の作品を表す一種のレーベル名として、人の記憶にその名を残している。

20年前、当時のSNKスタッフたちが切り拓いた新たなる大地の名は、その偉大なる業績とともに、今後も色あせず、そこにあり続けるだろう。





プラットフォームとしてのNEOGEOから生み出されたキャラクターは、今もNEOGEOの名を背負い、活躍している。

# ハードとしてのNEOGEOのその後

あの思い出がよみがえる!

# NEOGEO作品総まとめ

## —NEOGEO GAMES ALL CATALOG—

1990年から2004年にかけて、ほぼ15年もの長期間アーケードシーンを賑わしてくれたNEOGEO作品。しかしそこで終わったわけではなく、今なお現役として稼働しているタイトルも数多く存在している。ここでは、そんなNEOGEOゲームたちを、作品リストという形で振り返っていきたい。

Text:カイゼルちくわ／げっつ☆先生／C・LAN(トリスター)／田渕健康(トリスター)／八郎潟

### リストの見方

❶ NAM-1975



| | |
|---|---|
| ❷ | SNK |
| | シューティング |
| | MVS |
| ❸ | 1990.4.26 |
| | ¥28,000 |
| | NEOGEO |
| ❹ | 1991.7.1 |
| | ¥13,800 |
| | NEOGEO CD |
| ❺ | 1994.9.9 |
| | ¥4,800 |
| ❻ | |

❼ GEOとの同時発売となったロンチタイトル。ベトナ ム舞台に繰り広げられるシューティング。プレイヤーの動きは左右に限定されており、照準を動かして敵を狙い撃つ。手榴弾で広範囲の敵を攻撃することが可能。



❶ゲームタイトル。発売当時にはタイトルが違ったものなどは備考に記載
❷メーカー名(上段)、ゲームジャンル(下段)
❸業務用MVS版の発売日、価格(—:未発売、??:不明)
❹家庭用NEOGEOカセット(AES)の発売日、価格(—:未発売、??:不明)
❺家庭用NEOGEO CD版の発売日、価格(—:未発売、??:不明)
❻各種備考
❼ゲーム解説テキスト

### NAM-1975



| | |
|---|---|
| メーカー | SNK |
| ジャンル | シューティング |
| MVS | 1990.4.26 |
| | ¥28,000 |
| NEOGEO | 1991.7.1 |
| | ¥13,800 |
| NEOGEO CD | 1994.9.9 |
| | ¥4,800 |

NEOGEOとの同時発売となったロンチタイトル。ベトナムを舞台に繰り広げられるシューティング。プレイヤーの動きは左右に限定されており、照準を動かして敵を狙い撃つ。手榴弾で広範囲の敵を攻撃することが可能。



### ベースボールスターズプロフェッショナル



| | |
|---|---|
| メーカー | SNK |
| ジャンル | スポーツ |
| MVS | 1990.4.26 |
| | ¥28,000 |
| NEOGEO | 1991.7.1 |
| | ¥18,000 |
| NEOGEO CD | 1995.4.21 |
| | ¥4,800 |

スタンダードなシステムで構成された野球ゲーム。複雑な操作は無く、手軽にダイナミックな試合を楽しむことができる。相手チームと1試合だけ戦うモードと、勝ち抜きでゲームを継続できるリーグ戦モードを搭載。



### 麻雀狂列伝 —西日本編—

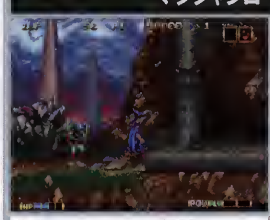


| | |
|---|---|
| メーカー | SNK |
| ジャンル | 麻雀 |
| MVS | 1990.4.26 |
| | ¥28,000 |
| NEOGEO | 1991.7.1 |
| | ¥15,800 |
| NEOGEO CD | 1994.9.9 |
| | ¥4,800 |

賭博麻雀の世界を舞台に、個性的な雀士たちと対局していくゲーム。プレイヤーキャラクターをコンストラクションできたり、VGMが演歌になっていたりと昭和丸出しの作風だったが、東日本編はいまだに未発売である。



### マジシャンロード



| | |
|---|---|
| メーカー | ADK |
| ジャンル | アクション |
| MVS | 1990.4.26 |
| | ¥28,000 |
| NEOGEO | 1991.7.1 |
| | ¥15,800 |
| NEOGEO CD | 1994.10.31 |
| | ¥4,800 |

縦、横にスクロールするステージを踏破していくファンタジーアクションゲーム。プレイヤーは火、水、風の元素を合成することで変身し、さまざまな能力を使用可能。ちゃんと忍者にも変身するところがポイント。



### トッププレイヤーズゴルフ



| | |
|---|---|
| メーカー | SNK |
| ジャンル | スポーツ |
| MVS | 1990.5.23 |
| | ¥32,000 |
| NEOGEO | 1991.7.1 |
| | ¥21,000 |
| NEOGEO CD | 1994.9.9 |
| | ¥4,800 |

NEOGEO初のゴルフゲームで、ストロークプレイとマッチプレイを楽しむことができる。ティーショットやパッティングの際は滑らかなアニメーションが表示され、当時としてはリアルな風景描写が印象的。



### ライディングヒーロー



| | |
|---|---|
| メーカー | SNK |
| ジャンル | レース |
| MVS | 1990.7.24 |
| | ¥32,000 |
| NEOGEO | 1991.7.1 |
| | ¥21,000 |
| NEOGEO CD | 1995.5.26 |
| | ¥4,800 |

レバー操作でバイクを操作するという、アーケードゲームの常識を覆した一作。ゲーム中で採用されているのは世界の有名コースで、通信機能を使い2台の筐体でプレイヤーが同時プレイすることが可能であった。

## ニンジャコンバット



| | |
|---|---|
| ADK | |
| アクション | |
| MVS | |
| 1990.7.24 | |
| ¥28,000 | |
| NEOGEO | |
| 1991.7.1 | |
| ¥18,000 | |
| NEOGEO CD | |
| 1994.10.31 | |
| ¥4,800 | |

そこかしこにB級忍者映画のテイストあふれる勧善懲悪えびぞりアクション。忍ぶ気ゼロの真っ赤な忍者装束、攻撃のたびに妙な爆音を響かせる自己アピールなど、忍者らしからぬ所業の数々は死ぬ前に見ておきたい。



## ザ・スーパースパイ



| | |
|---|---|
| SNK | |
| アクション | |
| MVS | |
| 1990.10.8 | |
| ¥32,000 | |
| NEOGEO | |
| 1991.7.1 | |
| ¥19,000 | |
| NEOGEO CD | |
| 1994.9.9 | |
| ¥4,800 | |

クールに侵入し、軽やかに企業秘密を盗み出すというスパイの常識などはどこ吹く風、立ち塞がる敵すべてを鉄拳制裁で片付けていくスーパーなスパイの肉弾派アクション。主人公は経験値を得ることでよりしぶとくなる。



## サイバーリップ



| | |
|---|---|
| SNK | |
| アクション | |
| MVS | |
| 1990.11.7 | |
| ¥28,000 | |
| NEOGEO | |
| 1991.7.1 | |
| ¥18,000 | |
| NEOGEO CD | |
| 1995.4.21 | |
| ¥5,800 | |

キャッチコピーは「科学が狂った」。が、科学だけでなく敵の攻撃パターンやその他もろもろも十二分にクレイジーな横スクロールアクション。取得した武器を任意に切り替えることにより、状況に応じた攻撃を使える。



## ジョイジョイキッド



| | |
|---|---|
| SNK | |
| パズル | |
| MVS | |
| 1990.11.20 | |
| ¥28,000 | |
| NEOGEO | |
| 1991.7.1 | |
| ¥13,800 | |
| NEOGEO CD | |
| 1994.9.9 | |
| ¥4,800 | |

塔の最上階を目指す「気球」の行く手を阻むブロックを消すことが目的。気球のルートを確保さえすればいいので、出現するすべてのブロックを消す必要はない。NEOGEOの中でもかなりのアイデア賞タイトル。



## リーグボウリング




| | |
|---|---|
| SNK | |
| スポーツ | |
| MVS | |
| 1990.12.10 | |
| ¥30,000 | |
| NEOGEO | |
| 1991.7.1 | |
| ¥16,800 | |
| NEOGEO CD | |
| 1994.9.9 | |
| ¥4,800 | |

ボーリングをシミュレートしたスポーツゲーム。投球時の方向調整やパワーを設定してピンを倒す。ストライクやターキーをとった際にに登場するお姉さんは、ネオジオギャルの中でも最強のプロポーションを持つ。



## ゴーストパイロット



| | |
|---|---|
| SNK | |
| シューティング | |
| MVS | |
| 1991.1.25 | |
| ¥32,000 | |
| NEOGEO | |
| 1991.7.1 | |
| ¥19,800 | |
| NEOGEO CD | |
| 1995.3.17 | |
| ¥5,800 | |

ショットとボムを駆使して進んでいくストロングスタイルのシューティングゲーム。横画面の縦スクロールシューティングの存在は当時画期的で、これまでには無かったプレイ感覚を多くのシューターに与えた。



## 戦国伝承

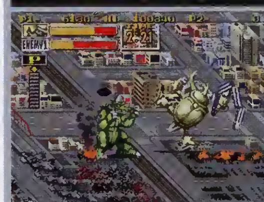


| | |
|---|---|
| SNK | |
| アクション | |
| MVS | |
| 1991.2.12 | |
| ¥34,000 | |
| NEOGEO | |
| 1991.7.1 | |
| ¥19,800 | |
| NEOGEO CD | |
| 1995.3.17 | |
| ¥5,800 | |

両手にダンビラを持った殺る気まんまんの主人公たちが現代と戦国時代を往来し、四百年間も現世に粘着する怨霊を討つために戦う。スタンダードな横スクロールアクションだが、その超難度はリアル戦国時代。



## キング・オブ・ザ・モンスターズ



| | |
|---|---|
| SNK | |
| 格闘アクション | |
| MVS | |
| 1991.2.25 | |
| ¥36,000 | |
| NEOGEO | |
| 1991.7.1 | |
| ¥19,800 | |
| — | |
| — | |
| — | |

怪獣や巨大ヒーローを操り、街を破壊しながらの格闘バトルを繰り広げるスペクタクルアクション巨編。テクニック2割、レバガチャ8割というカタストロフなプレイスタイルが、人類不在の終末戦争にマッチしていた。



## ラギ



| | |
|---|---|
| ADK | |
| アクション | |
| MVS | |
| 1991.3.14 | |
| ¥28,000 | |
| NEOGEO | |
| 1991.7.1 | |
| ¥19,800 | |
| NEOGEO CD | |
| 1994.10.31 | |
| ¥4,800 | |

ファンシーな色味で構成されたステージを進んでいく、ジャンプアクション。昆虫のかぶり物をした主人公のラギは身体のサイズを変えることが可能で、状況に合わせて身体のサイズを調整しながら進むことが必要。



## ASOⅡ －ラストガーディアン－



| | |
|---|---|
| SNK | |
| シューティング | |
| MVS | |
| 1991.3.25 | |
| ¥30,000 | |
| NEOGEO | |
| 1991.7.1 | |
| ¥18,800 | |
| NEOGEO CD | |
| 1994.9.9 | |
| ¥4,800 | |

1986年に発売された「ASO」の続編。11種類のアーマーを付け替えながら、全6面のクリアを目指す。各アーマーは使用するためにエネルギーが必要で、使用場所を考慮する戦略的なプレイが必要であった。



## バーニングファイト



| | |
|---|---|
| SNK | |
| アクション | |
| MVS | |
| 1991.5.20 | |
| ¥33,000 | |
| NEOGEO | |
| 1991.8.9 | |
| ¥19,800 | |
| NEOGEO CD | |
| 1994.9.9 | |
| ¥4,800 | |

犯罪都市を舞台に繰り広げられるバイオレンスアクション。プレイヤーは能力が異なる三人のはぐれ刑事の中から選択。指定○力団の香り漂う方々やマフィア、果てはくいだおれ人形までもが主人公に牙を剥く。



## クロススウォード



| | |
|---|---|
| ADK | |
| アクション | |
| MVS | |
| 1991.7.25 | |
| ¥36,000 | |
| NEOGEO | |
| 1991.10.1 | |
| ¥21,800 | |
| NEOGEO CD | |
| 1994.10.31 | |
| ¥4,800 | |
| 旧名:クロスソード | |

一人称視点のアクションゲーム。ただ武器を振り回すだけでなく、シールドで敵の攻撃を防いだり、要所で魔法を使って戦闘を補佐するなど、難度は高いながらも攻略のしがいのある作品となっている。



## みなさんのおかげさまです

SORRY
NO IMAGE

| | |
|---|---|
| モノリス | |
| テーブル | |
| MVS | |
| 1991.7.25 | |
| ?? | |
| NEOGEO | |
| 1991.7.21 | |
| ¥21,000 | |
| — | |
| — | |
| — | |

スゴロクでマップを移動しつつ、麻雀勝負をするコミカルなテーブルゲーム。麻雀の結果で進めるコマが決まる。どこかで見たことのあるようなキャラが多数登場。プレイヤーキャラを選ぶこともできる。

## あしたのジョー伝説

SORRY
NO IMAGE

| | |
|---|---|
| ウェイブ | |
| アクション | |
| MVS | |
| 1991/7/?? | |
| ?? | |
| NEOGEO | |
| 1991.8.30 | |
| ¥19,800 | |
| — | |
| — | |
| — | |

ベルトアクション→リングでの試合、を繰り返す形で進行するアクションゲーム。レバーとボタンの組み合わせで多彩な攻撃を繰り出せるほか、ストーリー進行やライバルキャラが原作の流れをかなり忠実に再現している。

## エイトマン

SORRY
NO IMAGE

| | |
|---|---|
| SNK | |
| アクション | |
| — | |
| — | |
| — | |
| NEOGEO | |
| 1991.11.20 | |
| ¥21,800 | |
| — | |
| — | |
| — | |

ライフ+残機制のベルトアクション。豊富な特殊攻撃や主人公のアクション、独特のフラフィックや高速移動などのギミックと、かなり異彩を放っている。デモや一枚絵など、グラフィック関係も妙に力が入っている。

## 2020年スーパーベースボール



| | |
|---|---|
| SNK | |
| スポーツ | |
| MVS | |
| 1991.9.20 | |
| ¥36,000 | |
| NEOGEO | |
| 1991.10.25 | |
| ¥21,800 | |
| NEOGEO CD | |
| 1995.2.25 | |
| ¥5,800 | |

読んで字のごとし、2020年の野球をモチーフにした未来派スポーツゲーム。選手たちは強化プロテクタを装備し、現実には不可能なアクションを軽々と披露してくれる。女性選手の装備がセクシーなのも魅力だ。



## ロボアーミー



| | |
|---|---|
| SNK | |
| アクション | |
| MVS | |
| 1991.10.30 | |
| ¥36,000 | |
| NEOGEO | |
| 1991.12.20 | |
| ¥21,800 | |
| NEOGEO CD | |
| 1995.4.21 | |
| ¥5,800 | |

横スクロール型ベルトアクション。「パワーメタル」というアイテムを取ると、主人公は強引な変形を遂げるギミックがある。なお、2Pキャラのロッキーは後に「KOF2000」にてアナザーストライカーとして登場する。



## ラリーチェイス



| | |
|---|---|
| ADK | |
| レース | |
| MVS | |
| 1991.11.8 | |
| ¥36,000 | |
| NEOGEO | |
| 1991.12.20 | |
| ¥23,800 | |
| NEOGEO CD | |
| 1994.10.31 | |
| ¥4,800 | |
| 旧名:スラッシュラリー | |

ラリーカーを操作して制限時間内にゴールする、見下ろし型レース。世界の2大ラリーであるWRC(世界ラリー選手権)とパリ・ダカールラリーを走破するモードを搭載。カーブを曲がるには細かなドリフト操作が必須。



## 餓狼伝説 ー宿命の闘いー



| | |
|---|---|
| SNK | |
| 格闘アクション | |
| MVS | |
| 1991.11.25 | |
| ¥36,000 | |
| NEOGEO | |
| 1991.12.20 | |
| ¥23,800 | |
| NEOGEO CD | |
| 1994.9.9 | |
| ¥5,800 | |

NEOGEO初の対戦格闘アクションとして登場。以降SNKを代表するシリーズとなり、多数の続編・外伝が生み出された。個性あふれるキャラと、ステージに手前と奥が存在する2ラインシステムが話題を呼んだ。



## バカ殿様麻雀漫遊記

SORRY
NO IMAGE

| | |
|---|---|
| モノリス | |
| 麻雀 | |
| MVS | |
| 1991/11/?? | |
| | |
| NEOGEO | |
| 1991.12.13 | |
| ¥21,000 | |
| — | |
| — | |
| — | |

「みなさんの〜」と同じくモノリスが送り出した、どこかで見たような殿様が主人公の麻雀ゲーム。タイトルの通り、殿様は麻雀勝負しながら、日本各地を漫遊する。当時の麻雀ゲームらしく、インチキアイテムも多数存在。

## フットボールフレンジー



| | |
|---|---|
| SNK | |
| スポーツ | |
| MVS | |
| 1992.1.31 | |
| ¥36,000 | |
| NEOGEO | |
| 1992.2.21 | |
| ¥23,800 | |
| NEOGEO CD | |
| 1994.9.9 | |
| ¥5,800 | |

リアルシミュレーションと銘打たれたアメフトゲーム。その名の通り戦略性が高く、アクションでゲームが左右される純粋なスポーツゲームとは異なる。数多くのフォーメーションを、状況に応じて選択しながらプレイする。



## サッカーブロール



| | |
|---|---|
| SNK | |
| スポーツ | |
| MVS | |
| 1992.2.14 | |
| ¥36,000 | |
| NEOGEO | |
| 1992.3.13 | |
| ¥21,800 | |
| NEOGEO CD | |
| 1995.3.31 | |
| ¥5,800 | |

選手が人の代わりにサイボーグで、しかも11人ではなく7人でプレイする一風変わったサッカーゲーム。必殺のパワーシュートや、敵を吹き飛ばすチャージングなど、ルール無用の豪快さは実にNEOGEOらしい作品。



## ミューテイション・ネイション



| | |
|---|---|
| SNK | |
| アクション | |
| MVS | |
| 1992.3.16 | |
| ¥36,000 | |
| NEOGEO | |
| 1992.4.17 | |
| ¥21,800 | |
| NEOGEO CD | |
| 1995.2.25 | |
| ¥5,800 | |

遺伝子操作による化け物が蔓延する新人類の街が舞台のベルトアクション。Aで攻撃、Bでジャンプを使い、同時押しでジャンプアッパーを放つ。また、Aボタンでは溜め攻撃も繰り出せる。ライフ制で残機は無し。



## ラストリゾート



| | |
|---|---|
| SNK | |
| シューティング | |
| MVS | |
| 1992.3.23 | |
| ¥36,000 | |
| NEOGEO | |
| 1992.4.24 | |
| ¥22,800 | |
| NEOGEO CD | |
| 1994.9.9 | |
| ¥5,800 | |

未来の戦いを描いた横スクロールシューティング。Aボタンでショット、Bボタンでユニット操作。回転するユニットは固定が可能で、これをうまく使うことが攻略上必須。ユニットごとに溜め撃ちの性質が異なる。



## クイズ迷探偵ネオ&ジオ クイズ大捜査線パート2

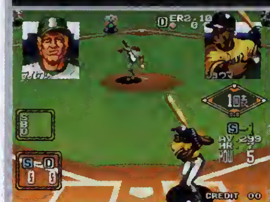



| | |
|---|---|
| SNK | |
| クイズ | |
| MVS | |
| 1992/3/?? | |
| | |
| NEOGEO | |
| 1991.4.24 | |
| ¥21,800 | |
| — | |
| — | |
| — | |

クイズに答えながらストーリーを進めていくタイプのクイズゲーム。何となくどこかで見たことのある風味がするキャラクターたちの出題に、四択から正解を選ぶ。写真のように指を折ってカウントダウンするなども斬新。



## ベースボールスターズ2



| | |
|---|---|
| SNK | |
| スポーツ | |
| MVS | |
| 1992.4.15 | |
| ¥36,000 | |
| NEOGEO | |
| 1992.4.28 | |
| ¥23,800 | |
| NEOGEO CD | |
| 1994.9.9 | |
| ¥5,800 | |

『ベースボールスターズプロフェッショナル』の系譜を受け継ぐ野球ゲーム。全12球団が登場し、それぞれに200km/hの球を投げる剛速球投手や、超俊足の選手など、個性あふれる選手満載。演出もさらに強化。



## ニンジャコマンドー



| | |
|---|---|
| ADK | |
| シューティング | |
| MVS | |
| 1992.4.30 | |
| ¥36,000 | |
| NEOGEO | |
| 1992.5.29 | |
| ¥23,800 | |
| NEOGEO CD | |
| 1994.10.31 | |
| ¥4,800 | |

ADKのライフワークである「ニンジャ」と「タイムスリップ」を組み合わせて作られた見下ろし型シューティングアクション。当時は出せるだけでゲーセンのヒーロー扱いされた高難度コマンド技「爆裂究極拳」が話題に。



## キング・オブ・ザ・モンスターズ2



| | |
|---|---|
| SNK | |
| 格闘アクション | |
| MVS | |
| 1992.5.25 | |
| ¥48,000 | |
| NEOGEO | |
| 1992.6.19 | |
| ¥25,800 | |
| NEOGEO CD | |
| 1994.9.9 | |
| ¥5,800 | |

前作から3年後、激闘を勝ち抜いた3匹の巨大モンスター(含む正義の味方)が、今度は異星からの侵略者を迎え撃つ！ 対戦モードも存在するが、今作ではスクロール型のアクションとしての色が濃くなっている。



## アンドロデュノス

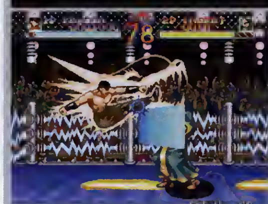


| | |
|---|---|
| ビスコ | |
| シューティング | |
| MVS | |
| 1992.6.15 | |
| ¥36,000 | |
| NEOGEO | |
| 1992.7.17 | |
| ¥23,800 | |
| — | |
| — | |
| — | |

ショットとショットチェンジの2ボタンで進む、ループ制の横スクロールシューティング。武装は4種類あり、それぞれ個別にパワーアップする。強力な溜め撃ちを放つことが可能だが、ショットレベルが1段階ダウンする。



## ワールドヒーローズ



| | |
|---|---|
| ADK | |
| 格闘アクション | |
| MVS | |
| 1992.7.28 | |
| ¥53,000 | |
| NEOGEO | |
| 1992.9.11 | |
| ¥25,800 | |
| NEOGEO CD | |
| 1995.3.17 | |
| ¥4,800 | |

歴史上の偉人(?)が入り乱れて闘う異色作。忍者が偉人に含まれているかどうかはさておき、その奇妙な世界観と演出はカルト的人気を博した。ボタンの押す長さで技の強弱を決められるというシステムが斬新。

### 龍虎の拳



| |
|---|
| SNK |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1992.9.24 |
| ¥58,000 |
| NEOGEO |
| 1992.12.11 |
| ¥28,000 |
| NEOGEO CD |
| 1994.9.9 |
| ¥6,800 |

SNKの100メガショック第一弾としてリリースされた格闘アクション。キャラクターの拡大・縮小やダメージの表現など、さまざまな演出でプレイヤーを魅了した。超必殺技の概念を初めて盛り込んだ意欲作でもある。



### ビューポイント



| |
|---|
| サミー工業 |
| シューティング |
| MVS |
| 1992.11.20 |
| ¥48,000 |
| NEOGEO |
| 1992.12.11 |
| ¥25,000 |
| NEOGEO CD |
| 1995.2.25 |
| ¥5,800 |

斜めから見下ろしたクオータービューのスクロールシューティング。Aボタンは溜め撃ち可能なショット、Bボタンは回数制限のあるボム。地形を使った仕掛けが凝っており、3Dライクな映像とテクノ系のBGMは好評。



### 餓狼伝説2 ー新たなる闘いー



| |
|---|
| SNK |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1992.12.10 |
| ¥58,000 |
| NEOGEO |
| 1993.3.5 |
| ¥28,000 |
| NEOGEO CD |
| 1994.9.9 |
| ¥6,800 |

より対戦格闘ゲームとしてスケールアップしたシリーズ第二弾。任意でライン移動ができるようになった。キャラクターごとに超必殺技があり、その威力はまさに一撃必殺。不知火舞の勝利ポーズも話題を呼んだ。



### 得点王



| |
|---|
| SNK |
| スポーツ |
| MVS |
| 1992.12.14 |
| ¥48,000 |
| NEOGEO |
| 1993.2.19 |
| ¥23,000 |
| NEOGEO CD |
| 1995.3.31 |
| ¥5,800 |

Jリーグが開幕し、サッカーブームが日本を席巻する中リリースされた一本。チームは世界各国のサッカークラブに所属する12チーム。トーナメントモードを勝ち抜き、世界の頂点を目指すのがゲームの目的だ。



### 戦国伝承2



| |
|---|
| SNK |
| アクション |
| MVS |
| 1993.2.18 |
| ¥48,000 |
| NEOGEO |
| 1993.4.9 |
| ¥25,000 |
| NEOGEO CD |
| 1995.3.17 |
| ¥5,800 |

『戦国伝承』の続編となる横スクロールアクション。四つのボタンで立ちとしゃがみの攻撃、ジャンプ、変身が使え、これらの組み合わせによってガードなどが可能。ゲーム性が高まり、前作よりも完成度が向上している。



### ファイヤー・スープレックス

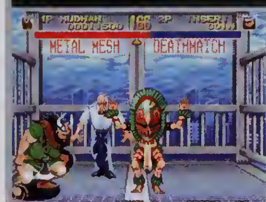


| |
|---|
| SNK |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1993.3.25 |
| ¥58,000 |
| NEOGEO |
| 1993.4.23 |
| ¥28,000 |
| NEOGEO CD |
| 1995.4.21 |
| ¥5,800 |

プロレスをモチーフにした対戦型スポーツゲーム。相手と組み合うと、ボタンを多く連打した方が技を繰り出すため、連打がすべてといっても過言ではない。工場や電流のリングなど、一風変わったステージも存在した。



### ワールドヒーローズ2

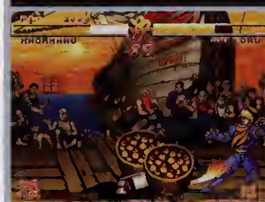


| |
|---|
| ADK |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1993.4.26 |
| ¥58,000 |
| NEOGEO |
| 1993.6.4 |
| ¥28,000 |
| NEOGEO CD |
| 1995.4.14 |
| ¥5,800 |

新キャラ追加や同キャラ対戦などの新要素を加えた、シリーズ2作目。投げ返しや飛び道具返しなど、個性的なシステムが受けて一躍人気作品となった。特殊なステージで闘う「デスマッチモード」も用意されている。



### サムライスピリッツ

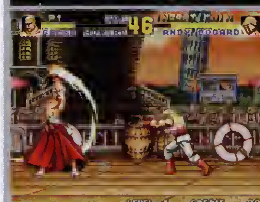


| |
|---|
| SNK |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1993.7.7 |
| ¥58,000 |
| NEOGEO |
| 1993.8.11 |
| ¥28,000 |
| NEOGEO CD |
| 1994.9.9 |
| ¥7,800 |

西暦1700年代を舞台に、世界中の侍や忍者、騎士など8名の剣客が死闘を繰り広げる対戦格闘。ジリジリした立ち合いから、一瞬のスキを突いて必殺の一撃を決めるまでの"間"が表現された、武器あり格闘の傑作。



### 餓狼伝説スペシャル



| |
|---|
| SNK |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1993.9.16 |
| ¥58,000 |
| NEOGEO |
| 1993.12.22 |
| ¥28,000 |
| NEOGEO CD |
| 1994.9.9 |
| ¥7,800 |

『餓狼伝説2』がベースとなっているが、キャラクターの性能やバランスが大きく調整された。使用可能になったボスキャラクターたちや、隠しボスであるリョウ・サカザキの存在もあり、シリーズ屈指の人気を博した。



### ミラクルアドベンチャー



| |
|---|
| データイースト |
| アクション |
| MVS |
| 1993.12.16 |
| ¥58,000 |
| NEOGEO |
| 1994.2.18 |
| ¥25,000 |
| — |
| — |
| — |

データイーストのNEOGEO参入第一弾。ガールフレンドのメアリーを救うべく、ヨーヨーを武器にしてステージを進める横スクロールアクション。軽快なゲームテンポと独特のアメリカンテイストなグラフィックが特徴だ。



### 龍虎の拳2



| |
|---|
| SNK |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1994.2.3 |
| ¥58,000 |
| NEOGEO |
| 1994.3.11 |
| ¥29,800 |
| NEOGEO CD |
| 1994.9.9 |
| ¥7,800 |

タクマ・サカザキやユリ・サカザキなど、おなじみの人物がプレイヤーキャラクターとして初登場。キャラクターごとにストーリーとエンディングが用意されており、隠しボスには若き日のギース・ハワードが待ち受けていた。



NEOGEO 20th

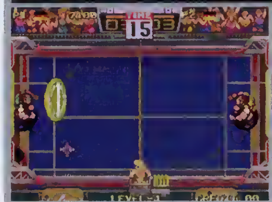
## NEOGEO CD専用タイトル一覧

NEO·GEO CD

アーケードゲームをそのままの形で遊べるNEOGEO。その"弟分"ともいえたのが、メディアをCDへと移したNEOGEO CD。こちらは、数こそ少ないながらも専用タイトルが存在する。『ADKワールド』や『NEOGEO CD SPECIAL』といったミニゲーム／ファンディスク的なソフトから、独特の世界観が味わい深い『超鉄ブリキンガー』、マルチプラットフォームの『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』など、ファンなら一度は遊んでみたい逸品が並ぶ。

| ゲームタイトル | メーカー | ジャンル | 発売日 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| クロススウォードII | ADK | アクション | 1995.5.2 | ¥5,800 |
| アイドル麻雀ファイナルロマンス2 | ビデオシステム | 麻雀 | 1995.8.25 | ¥7,800 |
| ADKワールド | ADK | ファンディスク | 1995.11.10 | ¥6,800 |
| NEO·GEO CD SPECIAL | SNK | ファンディスク | 1995.12.22 | ¥3,800 |
| 押し出しジントリック | ADK | パズル | 1996.3.22 | ¥4,800 |
| フットサル ~5 ON 5 MINI SOCCER~ | ザウルス | スポーツ | 1996.7.19 | ¥6,800 |
| 超鉄ブリキンガー | ザウルス | シューティング | 1996.9.20 | ¥6,800 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ネオジオコレクション | SNK | ファンディスク | 1997.2.14 | ¥3,800 |
| 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | SNK | RPG | 1997.6.27 | ¥6,800 |

## フライングパワーディスク

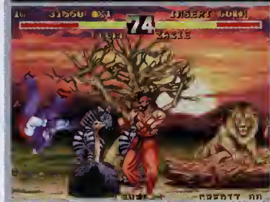


| |
|---|
| データイースト |
| スポーツ |
| MVS |
| 1994.2.17 |
| ¥58,000 |
| NEOGEO |
| 1994.4.8 |
| ¥25,000 |
| NEOGEO CD |
| 1995.1.20 |
| ¥5,800 |

フリスビーを使った対戦型のスポーツゲーム。壁を使ってフリスビーの軌道を変えたり、投げる勢いを加減できるほか、キャラクター固有の必殺技も存在。駆け引きの要素が強く、対人ゲームとしての完成度は高い。



## ファイターズヒストリーダイナマイト



| |
|---|
| データイースト |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1994.3.17 |
| ¥58,000 |
| NEOGEO |
| 1994.4.28 |
| ¥28,000 |
| NEOGEO CD |
| 1994.12.22 |
| ¥7,800 |

『ファイターズヒストリー』の続編。NEOGEOになったことでボタンは弱強のパンチとキックで4ボタンに。前作のボスだったクラウンとカルノフら新キャラ四人が追加された。異様なコマンドの隠し技が存在している。



## 得点王2



| |
|---|
| SNK |
| スポーツ |
| MVS |
| 1994.4.19 |
| ¥58,000 |
| NEOGEO |
| 1994.5.27 |
| ¥28,000 |
| NEOGEO CD |
| 1994.9.9 |
| ¥7,800 |

前作『得点王』をベースに演出部分を強化した作品。基本的操作は前作同様シュートボタンとパスボタンの二つで、選手交代できるキャラチェンジボタンも。追加チームを選ぶ際、能力タイプの選択が可能となった。



## ワールドヒーローズ2JET



| |
|---|
| ADK |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1994.4.26 |
| ¥68,000 |
| NEOGEO |
| 1994.6.10 |
| ¥29,800 |
| NEOGEO CD |
| 1994.11.11 |
| ¥6,800 |

『ワールドヒーローズ2』のパワーアップ版。三国時代の英傑リョフと、英国の切り裂き魔ジャックの二人が追加キャラクターとして使用できる。また、最終ボスでは前作と異なるゼウスというキャラクターが登場する。



## トップハンター



| |
|---|
| SNK |
| アクション |
| MVS |
| 1994.5.18 |
| ¥58,000 |
| NEOGEO |
| 1994.6.24 |
| ¥28,000 |
| NEOGEO CD |
| 1994.9.29 |
| ¥6,800 |

ロディとキャシーの二人を操作し、宇宙海賊フォース・クラプトンを倒す旅に出る。グラフィックはコミカルながらも、コマンド式の必殺技や手前と奥のラインを行き来できるなど、さまざまな試みが導入されていた。



## ぐるりん



| |
|---|
| フェイス |
| パズル |
| MVS |
| 1994.5.25 |
| ¥58,000 |
| — |
| — |
| — |
| — |
| — |
| — |

背景を左右に回転させ、二人一組で落下してくるさまざまな職業のキャラを設置し、同じ職業のキャラを三人以上つなげて消していくパズルゲーム。1Pモード、昇進モード、2Pモードの三つのモードから選べる。



## ファイトフィーバー



| |
|---|
| ビッコム |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1994.6.28 |
| ¥58,000 |
| — |
| — |
| — |
| — |
| — |
| — |

韓国製のオーソドックスな2D対戦格闘。使用できるキャラクターは、ハン・ベダル、キム・フーン、ミユキら8名。中ボスのマスター・タエクック、最終ボスの空手健児を撃破するとクリア。必殺技が出しにくく高難度。



## 雀神伝説



| |
|---|
| エイコム |
| 麻雀 |
| MVS |
| 1994.6.29 |
| ¥58,000 |
| — |
| — |
| — |
| NEOGEO CD |
| 1995.3.31 |
| ¥5,800 |

麻雀とRPGを融合させた意欲作。対局で稼いだ点数がそのままお金となり、装備などを整えながら進んでいく。家庭用NEOGEOとしてはリリースされず、グラフィックが強化されNEOGEO CDでリリースされた。



## ソニックウィングス2



| |
|---|
| ビデオシステム |
| 縦スクロールシューティング |
| MVS |
| 1994.7.18 |
| ¥58,000 |
| NEOGEO |
| 1994.8.26 |
| ¥28,000 |
| NEOGEO CD |
| 1994.9.29 |
| ¥6,800 |

『ソニックウイングス』の続編となる縦スクロールシューティング。画面構成が縦画面から横画面になり、一部を除いてキャラクターが一新されている。ショット最強状態では、一定回数弾を撃つとパワーダウンする。



## 痛快ガンガン行進曲

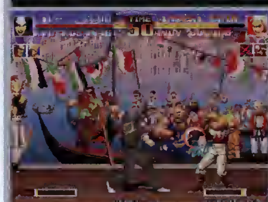


| |
|---|
| ADK |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1994.7.26 |
| ¥68,000 |
| NEOGEO |
| 1994.8.26 |
| ¥29,800 |
| NEOGEO CD |
| 1995.1.13 |
| ¥7,800 |

「REALISTIC 3D BATTLE」とハッタリの効いたジャンル名が付いた格闘アクション。奥行きがあるフィールドで、8名の個性豊かなキャラがルール無用の戦いを繰り広げる。一撃必殺のガンガン必殺技は存在感抜群。



## ザ・キング・オブ・ファイターズ'94



| |
|---|
| SNK |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1994.8.25 |
| ¥68,000 |
| NEOGEO |
| 1994.10.1 |
| ¥29,800 |
| NEOGEO CD |
| 1994.11.2 |
| ¥7,800 |

SNK格闘ゲームのキャラが総出演した対戦格闘アクション。三人一組でチームを組み、格闘大会を勝ち抜いていく。オリジナルキャラの草薙京は絶大な人気を誇り、今なおシリーズとして続く看板作品だ。



## 作戦名ラグナロク



| |
|---|
| NMK |
| シューティング |
| MVS |
| 1994.9.13 |
| ¥58,000 |
| — |
| — |
| — |
| — |
| — |
| — |

連射の効くショットと回数制限のあるボムを駆使して、全7面を戦い抜く横スクロールシューティング。三人のキャラ、および三つの武装を各3タイプから選択可能。あらゆるものに撃ち込み点が加算されるのが特徴。



## パワースパイクスII



| |
|---|
| ビデオシステム |
| スポーツ |
| MVS |
| 1994.10.19 |
| ¥58,000 |
| — |
| — |
| — |
| NEOGEO CD |
| 1995.3.17 |
| ¥5,800 |

ビデオシステムの「スーパーバレー」シリーズの流れをくむ、サイドビューの本格バレー。簡単な操作で白熱の攻防が楽しめ、コマンドによる派手な技もある。近未来のハイパーモード、男子モード、女子モードを選択可能。



## 真サムライスピリッツ



| |
|---|
| SNK |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1994.10.28 |
| ¥68,000 |
| NEOGEO |
| 1994.12.2 |
| ¥29,800 |
| NEOGEO CD |
| 1994.12.15 |
| ¥8,800 |

『サムライスピリッツ』の続編となる2D剣劇格闘。牙神幻十郎、チャムチャム、花諷院和狆、ナインガルト・ズィーガーの4名が追加されたほか、武器破壊技や伏せ、前転や後転などの新システムが追加。戦略性が増した。



## ダンクドリーム



| |
|---|
| データイースト |
| スポーツ |
| MVS |
| 1994.12.8 |
| ¥58,000 |
| NEOGEO |
| 1994.12.9 |
| ¥28,000 |
| NEOGEO CD |
| 1995.1.20 |
| ¥5,800 |

ストリートバスケットをモチーフとした3on3のバスケットゲーム。世界10ヶ国の中から好きな国を選び、世界一を目指すというストーリー。シュートを4回決めるとゲージが溜まり、スーパーダンクを使えるようになる。

## パズルボブル



タイトー
パズル
MVS
1994.12.21
¥58,000
—
—
—
NEOGEO CD
1995.5.2
¥6,800

バブルン（2P側はボブルン）を操作し、泡を飛ばして同色の泡を三つ以上つなげて消していくパズルゲーム。分かりやすいルールとじっくり考えられるゲームテンポから、幅広い層に高い人気のあった大ヒット作品。



## ボンバーマン　パニックボンバー



エイティング
パズル
MVS
1995.1.18
¥58,000
—
—
—
—
—
—

『ボンバーマン』のキャラクターとゲーム性を踏襲した、落下型対戦パズル。色分けされたボンバーマンが三つ一組で落下し、同色のものを3個以上並べると消せる。点火した爆弾を使ってほかの爆弾を消去可能。



## ギャラクシーファイト



サンソフト
格闘アクション
MVS
1995.1.24
¥68,000
NEOGEO
1995.2.25
¥29,800
NEOGEO CD
1995.4.21
¥7,800

サンソフトのNEOGEO作品第一弾。銀河を舞台に異星人やロボットが闘いをくり広げる、バラエティ豊かな格闘アクション。フィールド左右の壁が無かったり、インパクト大のVGMが流れるルーミステージが話題に。



## クイズ キング・オブ・ファイターズ




ザウルス
クイズ
MVS
1995.2.1
¥68,000
NEOGEO
1995.3.10
¥29,800
NEOGEO CD
1995.4.7
¥5,800

さらわれたユリ・サカザキを救うため、リョウ・サカザキやテリー・ボガード、覇王丸たちがクイズシティーでクイズに挑む。スゴロク形式のマップを進み、止まったマスの相手と闘う。「KOF」らしく、必殺技も出せる。



## ダブルドラゴン



テクノスジャパン
格闘アクション
MVS
1995.3.3
¥68,000
NEOGEO
1995.3.31
¥29,800
NEOGEO CD
1995.6.2
¥7,800

名作アクション『ダブルドラゴン』と同名にして、同じ世界観を持つ対戦格闘ゲーム。使用可能キャラクターは10名でボスが2名。人類絶滅兵器として猛威を振るった「肘打ち」は、龍神拳なる必殺技に受け継がれている。



## 得点王3



SNK
スポーツ
MVS
1995.3.7
¥68,000
NEOGEO
1995.4.7
¥29,800
NEOGEO CD
1995.6.23
¥7,800

基本的なシステムは『得点王2』から継承し、グラフィックの向上や操作性のレスポンスが改良された。初代では12だったチームは本作では激増し、世界各国に散らばった64のチームと戦っていくこととなる。



## 餓狼伝説3　―遥かなる闘い―



SNK
格闘アクション
MVS
1995.3.27
¥88,000
NEOGEO
1995.4.21
¥32,000
NEOGEO CD
1995.4.28
¥8,800

主要キャラ以外が前作から大幅に入れ替えられた、シリーズ4作目。コンビネーションアーツや潜在能力が追加され、ラインバトルも2から3ラインへ。人気キャラのブルー・マリーや山崎竜二が初登場した作品でもある。



## 風雲黙示録 ―格闘創世―

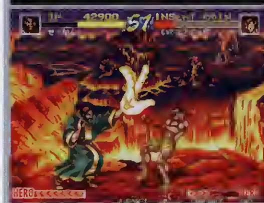


SNK
格闘アクション
MVS
1995.4.25
¥78,000
NEOGEO
1995.3.10
¥29,800
NEOGEO CD
1995.6.16
¥8,800

各キャラが格闘技＋武器というスタイルで闘う異色の格闘ゲーム。特に主人公のハヤテが扱う、空手＋ブーメランの風雲拳は有名なところ。上下2ラインバトルの上側には、さまざまなフィーチャーが盛り込まれている。



## ワールドヒーローズパーフェクト

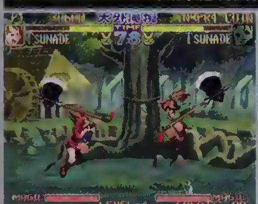


ADK
格闘アクション
MVS
1995.5.25
¥68,000
NEOGEO
1995.6.30
¥29,800
NEOGEO CD
1995.7.21
¥8,800

各キャラが固有のエクストラアタックを持つ、シリーズ最終形態。隠しコマンドで孫悟空などが使用可能となった。また、ヒーローゲージMAXでの究極奥義は必見で、当時のゲーセンを爆笑の渦に巻き込んだ。



## 天外魔境真伝

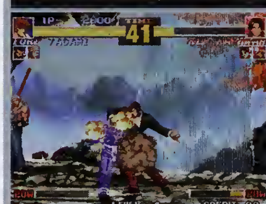


ハドソン
格闘アクション
MVS
1995.6.20
¥68,000
NEOGEO
1995.7.28
¥29,800
NEOGEO CD
1995.11.24
¥7,800

RPGなどで人気の家庭用タイトルが格闘ゲームとして登場。シリーズの人気キャラたちが数多く出演して話題に。攻撃の主である武器を投げ付けてしまう武器投げや、素手時のみ出せるコンビネーションなどが存在。



## ザ・キング・オブ・ファイターズ'95



SNK
格闘アクション
MVS
1995.7.25
¥88,000
NEOGEO
1995.9.1
¥29,800
NEOGEO CD
1995.9.29
¥8,800

チームエディットが可能となり、攻撃避けからのカウンター攻撃やパワーMAX時のガードキャンセルが導入された。新キャラとして八神庵が登場し、草薙京と並びKOFシリーズの顔役として人気を博す。



## パルスター



エイコム
横スクロールシューティング
MVS
1995.8.28
¥88,000
NEOGEO
1995.9.29
¥32,000
NEOGEO CD
1995.10.27
¥8,800

西暦2258年、人類の存亡をかけた異生命体との戦争を描いた横シューティング。グラフィックがとても美しく、ショットボタンを押し続けることでゲージが右に、連打することで左へと傾くシステムが斬新だった。



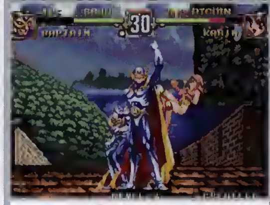
# ハイパーネオジオ64専用タイトル一覧

NEOGEO後継機として登場したハイパーネオジオ64。独特な個性をもった作品を世に送り出しつつも、残念ながら短命に終わってしまった。それでもNEOGEOにほぼ無かった大型筐体の展開など、新機軸も見せた。

HYPER NEOGEO 64™

| ゲームタイトル | メーカー | ジャンル | 発売日 | 価格 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| ROUND TRIP RV | SNK | レース | 1997.9.10 | ¥880,000 | 大型筐体 |
| 侍魂 ～サムライスピリッツ～ | SNK | 格闘アクション | 1997.12.19 | ¥260,000 | |
| オフビートレーサー | SNK | レース | 1998.5.13 | ¥1,580,000 | 大型筐体 |
| ビーストバスターズ セカンドナイトメア | SNK | ガンシューティング | 1998.9.11 | ※¥880,000（29インチ版） | 大型筐体 ※50インチ版は¥1,380,000 |
| サムライスピリッツ2 アスラ斬魔伝 | SNK | 格闘アクション | 1998.10.16 | ¥278,000 | |
| 餓狼伝説 WILD AMBITION | SNK | 格闘アクション | 1999.1.28 | ¥128,000 | |
| 武力 ～ブリキ・ワン～ | SNK | 格闘アクション | 1999.5.21 | ¥129,000 | |

## 超人学園ゴウカイザー



| |
|---|
| テクノスジャパン |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1995.9.18 |
| ¥88,000 |
| NEOGEO |
| 1995.10.20 |
| ¥29,800 |
| NEOGEO CD |
| 1995.11.24 |
| ¥7,800 |

アニメーターの大張 正己氏がキャラクターデザインを手掛けたヒーロー格闘ゲーム。声優陣も豪華で、大張氏が声を当てたキャラも居る。トレースシステムにより、倒した敵キャラの必殺技を覚えることができた。



## ステークスウィナー



| |
|---|
| ザウルス |
| アクション |
| MVS |
| 1995.9.27 |
| ¥88,000 |
| NEOGEO |
| 1995.10.27 |
| ¥29,800 |
| NEOGEO CD |
| 1996.3.22 |
| ¥7,800 |

鞭と手綱やアイテムを駆使してレースを勝ち抜く競馬アクション。特筆すべきは"馬顔メーター"で、常時変化する馬の表情からレース展開を組み立てていく。実在のコースやレースが再現されているのも魅力的だ。



## 将棋の達人



| |
|---|
| ADK |
| 将棋 |
| MVS |
| 1995.9.28 |
| ¥108,000 |
| NEOGEO |
| 1995.10.13 |
| ¥29,800 |
| NEOGEO CD |
| 1995.10.20 |
| ¥7,800 |

本将棋はもちろん、挟み将棋モードまで搭載された将棋ゲーム。個性的な8名の対局相手たちは実写取り込みとなっていて、その多彩な表情でも楽しめた。実はその中にADKの広報さんの姿があったりなかったり!?



## ソニックウィングス3



| |
|---|
| ビデオシステム |
| 縦スクロールシューティング |
| MVS |
| 1995.10.12 |
| ¥78,000 |
| NEOGEO |
| 1995.11.17 |
| ¥29,800 |
| NEOGEO CD |
| 1995.12.8 |
| ¥7,800 |

ルート分岐システムが導入されたシリーズ3作目。機体ごとに最強状態までのアイテム数や開始時のボム数が違い、中にはため撃ちのできる機体もある。専用BGMと共にマトリョーシカの舞う双子のボムが印象的。



## サムライスピリッツ斬紅郎無双剣



| |
|---|
| SNK |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1995.11.15 |
| ¥98,000 |
| NEOGEO |
| 1995.12.1 |
| ¥32,000 |
| NEOGEO CD |
| 1995.12.29 |
| ¥8,800 |

主人公に緋雨 閑丸を迎えたシリーズ3作目。各キャラに性能の違う修羅と羅刹の2タイプが存在し、オートガードやガード不能で常時怒り状態などのモード選択が可能。回り込みや防御崩しからの連続技が強烈。



## まる子デラックスクイズ

SORRY
NO IMAGE

| |
|---|
| タカラ |
| バラエティ |
| MVS |
| 1995.11.27 |
| ¥68,000 |
| NEOGEO |
| 1996.1.26 |
| ¥29,800 |
| — |
| — |
| — |

おなじみのキャラたちが大集合のクイズゲーム。選んだチームによって三択やノルマ消しなどの能力が得られる。ステージ間のデモが面白く、操作説明時のレバーの玉に写り込んだはまじの姿はポイント高し!

## パズルdeポン!



| |
|---|
| ビスコ |
| パズル |
| MVS |
| 1995.11.28 |
| ¥58,000 |
| — |
| — |
| — |
| — |
| — |
| — |

三つ以上同色をつなげてボールを消していくパズルゲーム。基本ルールは「パズルボブル」に準じているものの、こちらは設置された星座プレートを落とすことでクリアとなるため、ひと味違ったアプローチで楽しめた。



## リアルバウト餓狼伝説



| |
|---|
| SNK |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1995.12.21 |
| ¥98,000 |
| NEOGEO |
| 1996.1.26 |
| ¥34,000 |
| NEOGEO CD |
| 1996.2.23 |
| ¥8,800 |

攻撃系を3ボタンとし、Dボタンでライン移動が可能となった。また、新システムのリングアウトは、乗った電車が発車してしまうなど、どれもコミカル仕立て。"さらば、ギース"というキャッチコピーが印象的。



## ビッグトーナメント ゴルフ

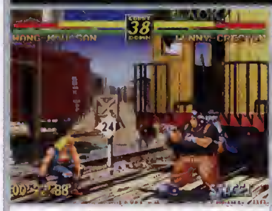


| |
|---|
| ナスカ |
| スポーツ |
| MVS |
| 1996.1.29 |
| ¥98,000 |
| NEOGEO |
| 1996.3.1 |
| ¥29,800 |
| NEOGEO CD |
| 1996.5.3 |
| ¥7,800 |

能力の違う6名のキャラが用意されたゴルフゲームで、日本やアメリカといった各国のコースを回る。また、乱入対戦も可能。VGMが素晴らしく、『メタスラ』音色が奏でるフュージョンサウンドはどれも名曲揃い!



## ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝



| |
|---|
| SNK |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1996.3.12 |
| ¥98,000 |
| NEOGEO |
| 1996.4.26 |
| ¥32,000 |
| NEOGEO CD |
| 1996.6.14 |
| ¥7,800(限定版¥8,800) |

モーションキャプチャーによってリアルな挙動が再現されたシリーズ3作目で、主人公はロバート。アルティメットK.O.によって、1ラウンドに2本奪取することが可能だった。頭突き忍者、不破 刃の登場作でもある。



## マジカルドロップ2



| |
|---|
| データイースト |
| パズル |
| MVS |
| 1996.3.21 |
| ¥68,000 |
| NEOGEO |
| 1996.4.19 |
| ¥29,800 |
| NEOGEO CD |
| 1996.5.24 |
| ¥6,800 |

画面上に置かれた玉を拾って、同色を三つ以上並べることで消していくパズルゲーム。同色なら何個でも拾えるのがポイントだ。見た目の可愛らしさに反してかなり忙しいゲームで、効果音が頭の中でエンドレス!



## NEOドリフトアウト



| |
|---|
| ビスコ |
| レース |
| MVS |
| 1996.3.28 |
| |
| — |
| — |
| — |
| NEOGEO CD |
| 1996.7.26 |
| ¥6,800 |

ラリーを題材としたクオータービューのレースゲーム。3種類の車種から選択可能で、ジャンプやドリフトなどダイナミックなアクションを見せる。スピード感にあふれ、当時の2Dドライブゲームとしては秀逸な作品。



## メタルスラッグ



| |
|---|
| ナスカ |
| アクションシューティング |
| MVS |
| 1996.4.19 |
| ¥98,000 |
| NEOGEO |
| 1996.5.24 |
| ¥29,800 |
| NEOGEO CD |
| 1996.7.5 |
| ¥7,800 |

グラフィックの描き込み、アクションの豊富さが目を引く人気シリーズ1作目。壊れそうにないものが壊せたり、行けそうにない場所へも工夫して行けたりと芸が細かく、隠しフィーチャーなどが多数盛り込まれていた。



## オーバートップ



| |
|---|
| ADK |
| レース |
| MVS |
| 1996.4.26 |
| ¥88,000 |
| NEOGEO |
| 1996.6.7 |
| ¥29,800 |
| NEOGEO CD |
| 1996.7.26 |
| ¥4,800 |

スピード感のあるドリフトがやみつきになるレースゲーム。しかし、その真骨頂は豊富な裏道で、コースアウトしたままの大爆走が気付くとショートカットに!? ついでに、クラクションやパッシングまでできてしまうのだ。



## NINJA MASTER'S ～覇王忍法帖～



| |
|---|
| ADK |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1996.5.27 |
| ¥98,000 |
| NEOGEO |
| 1996.6.28 |
| ¥32,000 |
| NEOGEO CD |
| 1996.9.27 |
| ¥7,800 |

忍者のADKが送る、忍者の渋さを前面に押し出した武器格ゲー。武器収納／取り出しで通常技をキャンセルできた。超力ゲージがらみのシステムや、通称NINJAコンボと呼ばれる連係が忍者感を演出していた。

## 神凰拳

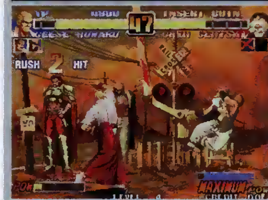


| |
|---|
| ザウルス |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1996.6.13 |
| ¥98,000 |
| NEOGEO |
| 1996.7.26 |
| ¥32,000 |
| NEOGEO CD |
| 1996.8.23 |
| ¥7,800 |

登場するキャラが全員神様という格闘ゲーム。ゲージをためることで天変地異を起こし、さらにそこから強力な技が出せた。キャラクターはすべて3Dでモデリングされており、当時としてはかなりのインパクトだった。



## ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

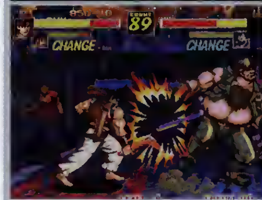


| |
|---|
| SNK |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1996.7.30 |
| ¥118,000 |
| NEOGEO |
| 1996.9.27 |
| ¥32,000 |
| NEOGEO CD |
| 1996.10.25 |
| ¥8,800 |

新キャラとしてレオナが登場。緊急回避動作や走り型のダッシュ、小・中ジャンプなどが導入されて展開が超スピーディに。また、この年からしばらくジョー東は挑発する際に尻を出すようになる。遺憾である。



## 風雲スーパータッグバトル



| |
|---|
| SNK |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1996.9.20 |
| ¥98,000 |
| NEOGEO |
| 1996.11.8 |
| ¥32,000 |
| — |
| — |
| — |

前作からの大きな変更点は、なんといってもタッグシステムで、協力技のサプライズアタックが出せるようになった。また、上下に分かれたラインは廃止され、スウェーや回り込み、コンビネーションなどが導入された。



## ステークスウィナー2



| |
|---|
| ザウルス |
| リアルジョッキーアクション |
| MVS |
| 1996.9.24 |
| ¥98,000 |
| NEOGEO |
| 1996.12.13 |
| ¥29,800 |
| — |
| — |
| — |

仕掛けボタンの追加により、レース中の駆け引きがより面白くなったシリーズ2作目。獲得賞金でアイテムを購入できたり、審議システムの導入、さらには女の子ジョッキーがライバルとして登場、といった展開も。



## 得点王 炎のリベロ



| |
|---|
| SNK |
| スポーツ |
| MVS |
| 1996.10.16 |
| ¥98,000 |
| NEOGEO |
| 1996.12.20 |
| ¥29,800 |
| — |
| — |
| — |

出場国が80カ国にも増えたシリーズ第4弾。新たにエキサイトゲージが導入され、ゲーム中のテンポが向上。また、CPU戦を勝ち抜くことで、SNKキャラたちが所属するSNKスーパースターズが乱入してくる。



## サムライスピリッツ天草降臨



| |
|---|
| SNK |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1996.10.25 |
| ¥118,000 |
| NEOGEO |
| 1996.11.29 |
| ¥32,000 |
| NEOGEO CD |
| 1996.12.27 |
| ¥6,800 |

修羅、羅刹といった前作のシステムを踏襲しつつ、連斬、自決や断末奥義などが導入され、より侍の血生臭さが演出された。登場キャラは新たに風間兄弟が加わり、前作に居なかった旧キャラの復活が見られる。



## わくわく7



| |
|---|
| サンソフト |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1996.11.21 |
| ¥98,000 |
| NEOGEO |
| 1996.12.27 |
| ¥29,800 |
| — |
| — |
| — |

メイドロボからダンディガイ、果ては戦車に森の獣と、キャラが非常に個性的&魅力的。対戦の面白さもさることながら、ラスボスである超巨大悪魔戦での展開の衝撃は筆舌に尽くしがたいものであった。ゴイス!



## ティンクルスター スプライツ

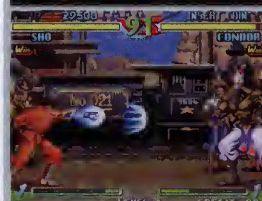


| |
|---|
| ADK |
| 対戦型シューティング |
| MVS |
| 1996.11.25 |
| ¥98,000 |
| NEOGEO |
| 1997.1.31 |
| ¥29,800 |
| NEOGEO CD |
| 1997.2.21 |
| ¥5,800 |

非常もレアなジャンルといえる対戦シューティングで、連爆システムを利用して相手を攻撃していく。対戦モードのほか、主人公を使ったストーリーモードや各キャラクターを使用できるキャラクターモードが楽しめた。



## BREAKERS



| |
|---|
| ビスコ |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1996.12.17 |
| ¥98,000 |
| NEOGEO |
| 1997.3.21 |
| ¥29,800 |
| NEOGEO CD |
| 1997.4.25 |
| ¥6,800 |

シンプルなシステムとコマンドが遊びやすい格闘ゲーム。どこを切っても濃い、イロモノキャラの金太郎飴として華を添えていた登場人物たちは、前身といえる幻のゲーム『天鱗の書 死嘩護』とほぼ同一のもの。



## マネーアイドルエクスチェンジャー

SORRY
NO IMAGE

| |
|---|
| フェイス |
| パズル |
| MVS |
| 1997.1.15 |
| ?? |
| — |
| — |
| — |
| — |
| — |
| — |

1円～500円までの硬貨を模したブロックを使用する、アクションパズルゲーム。同じ金額のブロックを並べることでより高価な硬貨(笑)に両替(エクスチェンジ)していく。まさ兄ぃもお気に入りのタイトル。

## リアルバウト餓狼伝説スペシャル



| |
|---|
| SNK |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1997.1.28 |
| ¥118,000 |
| NEOGEO |
| 1997.2.28 |
| ¥32,000 |
| NEOGEO CD |
| 1997.3.3 |
| ¥6,800 |

追加キャラクターとしてタン・フー・ルーやクラウザーなど過去シリーズからのキャラが復活したほか、隠しキャラも存在。さらなる進化をとげたラインバトルは2ラインになったが、独自の戦略性を生み出していた。



## マジカルドロップ3



| |
|---|
| データイースト |
| パズル |
| MVS |
| 1997.2.25 |
| ¥88,000 |
| NEOGEO |
| 1997.4.25 |
| ¥29,800 |
| — |
| — |
| — |

キャラクターの数が大幅に増えた、可愛い絵柄で人気のシリーズ3作目。前作のひらめきモードに代わって、すごろくモードが追加された。もちろん"ヒョイ、カーン"という効果音は安定して頭の中でエンドレスだ!



## リスト未掲載タイトル補足　etc.

アルカディアにてNEOGEO作品リストを掲載するのは、実に2000年10月号（No.005）の特集「ネオジオ・フォーエバー」以来となる。

当時のリストは（当たり前だが）2000年時点でのリストとなっており、さらに大人の事情によりいくつかのタイトルが未掲載となっていた。今回の特集で「NO IMAGE」となっているものと比較すると、何となく事情が理解できてくると思うのだが。

そんな中、今回のリストからも漏れている作品が存在する。ガバキング社のホラーアクションゲーム『ナイトメアインザダーク』、ビデオシステムのコミカルアクション『ズパパ！』、ビデオシステム開発／タイトー販売のバレーボールゲーム『スーパーバレー'94』といった辺りだ。

以上のタイトルについては、正式な稼働日や価格などの詳細がほとんど不明。かつ当時の資料が残っていないなど、正確なスペックが出せないために掲載を見送っている。なお、今回の記事ではリスト部分のスペックについてSNKプレイモアの協力を仰いでいるのだが、それでも詳細不明というわけだ。

とはいえ、（少なくともMVS版については）これらのタイトルも稼働していたことは確認されているので、もしかすると遊んだ記憶がある方は居るかもしれない。レアなので、自慢してもいいだろう。

## ネオ・ボンバーマン



- ハドソン
- アクション
- MVS
- 1997.5.1
- ??
- —
- —
- —
- —
- —
- —

だれもが知っている不朽の名作、「ボンバーマン」シリーズのNEOGEO版。迷路を障害物代わりにして、十字型に爆発する爆弾を設置。ライバルを蹴散らしつつステージを進めていく痛快アクションゲームだ。



## NEO Mr.DO!



- ビスコ
- アクション
- MVS
- 1997.6.26
- ??
- —
- —
- —
- —
- —
- —

ユニバーサル社の名作「Mr.Do!」がNEOGEOによみがえった！ 敵につかまらないようにフィールドを駆け回り、フルーツ型ターゲットを集めていく基本システムは踏襲しつつ、各所にアレンジが施されている。



## ザ・キング・オブ・ファイターズ'97



- SNK
- 格闘アクション
- MVS
- 1997.7.28
- ¥128,000
- NEOGEO
- 1997.9.25
- ¥32,000
- NEOGEO CD
- 1997.10.30
- ¥6,800

『KOF』オロチ編の最終章。オロチ四天王の残り3名であるニューフェイスチーム参戦のほか、アドバンストとエキストラの2モードの選択や超必殺技の画面暗転など、後の『KOF』に共通する各要素が完成した作品。



## ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャーウルトラ電流イライラ棒

SORRY
NO IMAGE

- ザウルス
- アクション
- MVS
- 1997.8.25
- ??
- —
- —
- —
- —
- —
- —

当時TV番組で流行していた「イライラ棒」をモチーフとした、珍しい大型筐体のタイトル。TV版を再現したものからオリジナルまでさまざまなトラップをくぐり抜ける。ミスすると、筐体から風が吹き出すギミックを搭載。

## ショックトルーパーズ



- ザウルス
- シューティング
- MVS
- 1997.11.11
- ¥48,000
- —
- —
- —
- —
- —
- —

テロ組織に立ち向かう兵士たちの活躍を描く、任意スクロールアクションゲーム。8名の性能が異なるキャラから3名を選択する、戦略の幅の広さが人気を呼んだ。1名のキャラで闘うロンリーウルフモードも存在する。



## ～幕末浪漫～ 月華の剣士



- SNK
- 格闘アクション
- MVS
- 1997.12.5
- ¥128,000
- NEOGEO
- 1998.1.29
- ¥32,000
- NEOGEO CD
- 1998.3.26
- ¥6,800

幕末の日本を舞台とした対戦武器格闘。攻撃面の特徴が際立つキャラタイプ「剣質」の選択や、簡単な入力で相手の各種攻撃を弾く動作が出せるなど、武器格闘としては非常にアクティブな作品となっている。



## ブレイジングスター



- 夢工房
- シューティング
- MVS
- 1998.1.19
- ¥58,000
- NEOGEO
- 1998.2.26
- ¥29,800
- —
- —
- —

「パルスター」の要素を受け継ぐ、横スクロールSTG。強力な溜め撃ちであるチャージショットブレイクのほか、6機（2機は隠し）の選択可能自機は性能が大きく異なり、一切パワーアップしない機体など非常に特徴的。



## メタルスラッグ2

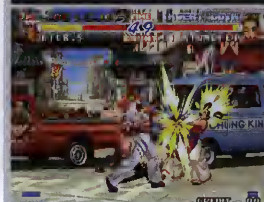


- SNK
- アクションシューティング
- MVS
- 1998.2.23
- ¥98,000
- NEOGEO
- 1998.4.2
- ¥29,800
- NEOGEO CD
- 1998.6.25
- ¥6,800

『メタルスラッグ』の続編。新キャラのエリとフィオの参戦（キャラ性能差はほぼ無し）のほか、キャラの状態変化（ミイラ化）や、スラグノイド、スラグフライヤーなど、万能戦車メタルスラッグ以外の乗り物が登場した。



## リアルバウト餓狼伝説2　THE NEWCOMERS



- SNK
- 格闘アクション
- MVS
- 1998.3.20
- ¥128,000
- NEOGEO
- 1998.4.29
- ¥32,000
- NEOGEO CD
- 1998.7.23
- ¥6,800

リックと李　香緋の2キャラが参戦し、使用可能キャラが22名に増えた『RB餓狼』シリーズ第3弾。オーバースウェーシステムを強化したラインバトルシステムのほか、必殺技コマンドの変更などで操作感が快適になった。



## ネオジオカップ'98 THE ROAD TO THE VICTORY

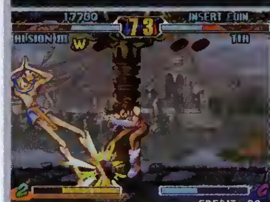


- SNK
- スポーツ
- MVS
- 1998.5.28
- ¥58,000
- NEOGEO
- 1998.7.30
- ¥29,800
- —
- —
- —

内容はオーソドックスながら、64もの国の中からプレイヤーが使用するチームを選択できる、俯瞰視点型のサッカーゲーム。後にネオジオポケットにて、モノクロ版とカラー版の2本の移植タイトルが発売されている。



## ブレイカーズ・リベンジ



- ビスコ
- 格闘アクション
- MVS
- 1998.7.3
- ¥88,000
- —
- —
- —
- —
- —
- —

前作「ブレイカーズ」を大幅に調整した続編。当てると不利になる超必殺技を持つ新キャラ・才蔵の存在や、主人公・翔の鬼性能などがありながらも絶妙な対戦バランスを実現しており、カルト的な人気を誇った。



## ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS



- SNK
- 格闘アクション
- MVS
- 1998.7.23
- ¥148,000
- NEOGEO
- 1998.9.23
- ¥38,000
- NEOGEO CD
- 1998.12.23
- ¥6,800（初回限定版あり）

特にストーリーが存在しない、「KOF'94」から「'97」の集大成となる祭典的作品。「'97」のシステムを引き継ぎつつも絶妙な対戦バランスを成立させた人気作で、2008年には「KOF'98 UM」としてリメイクされた。



## ショックトルーパーズ　セカンドスカッド



- ザウルス
- アクションシューティング
- MVS
- 1998.11.6
- ¥68,000
- NEOGEO
- 1999.6.24
- ¥29,800
- —
- —
- —

「ショックトルーパーズ」の続編。使用可能キャラは4名となったが、前作でも表情豊かだった敵キャラの挙動の増加や、新たにプレイヤー側にも乗り物が用意されるなど、プレイ時のそう快感は前作からさらに増した。



## 幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～



- SNK
- 格闘アクション
- MVS
- 1998.11.25
- ¥128,000
- NEOGEO
- 1999.1.28
- ¥32,000
- NEOGEO CD
- 1999.2.27
- ¥6,800

「月華の剣士」の続編。他作品にも登場している響をはじめとした新キャラ4名（うち1名は前作ボス）参入のほか、システム面でも弾きの仕様変更や新たな剣質「極」、連続技のダメージ上限設定などが加えられた。



## フリップショット



- ビスコ
- アクション
- MVS
- 1998.12.8
- ??
- —
- —
- —
- —
- —
- —

いにしえのテーブルテニスタイプのゲームを、現代風にアレンジしたアクションゲーム。跳ね回るボールを自キャラより後ろにそらさないよう打ち返していく。自陣のオブジェクトがすべて壊されてしまうと負け。

### メタルスラッグX



| |
|---|
| SNK |
| アクションシューティング |
| MVS |
| 1999.3.19 |
| ¥88,000 |
| NEOGEO |
| 1999.5.27 |
| ¥29,800 |
| — |
| — |
| — |

『メタルスラッグ2』のリメイク作品。難度の調整はもちろん、各ステージの背景や構成の変更に加え、新たな武器アイテムや敵キャラの追加などにより、リメイクの枠を超えた新規作品として多くのファンに愛された。



### キャプテン・トマディ



| |
|---|
| ビスコ |
| シューティング |
| MVS |
| 1999.5.27 |
| ¥58,000 |
| — |
| — |
| — |
| — |
| — |
| — |

多彩な形態変化で戦う、縦スクロールSTG。主人公がトマトという設定のほか、レトロな雰囲気が漂う独特の作風に加え、ファンの間ではハイスコアではなく、カウンターストップまでの構築パターンが競われた異色作。



### ザ・キング・オブ・ファイターズ'99



| |
|---|
| SNK |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1999.7.22 |
| ¥169,000 |
| NEOGEO |
| 1999.9.23 |
| ¥38,000 |
| NEOGEO CD |
| 1999.12.2 |
| ¥6,800 |

K'などの新キャラが多数参戦した、『KOF』ネスツ編第1弾。ストライカーシステムでチーム人数が四人となるほか、ゲージを3本消費するパワーMAXの新形態、かわし移動の採用など、システム面でも斬新な試みが多数。



### 原始島2

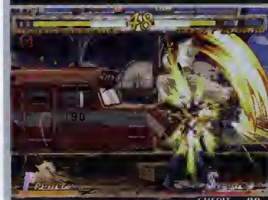


| |
|---|
| 夢工房 |
| シューティング |
| MVS |
| 1999.9.27 |
| ¥69,000 |
| — |
| — |
| — |
| — |
| — |
| — |

ネオジオ登場以前(1989年)に発売された『原始島』の続編となる、横スクロールSTG。前作同様に終始恐竜が迫力ある敵キャラとして登場するほか、遭難者を救助するイベントステージが特徴的。難度はかなり低め。



### 餓狼 MARK OF THE WOLVES



| |
|---|
| SNK |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 1999.11.26 |
| ¥149,000 |
| NEOGEO |
| 2000.2.25 |
| ¥32,000 |
| — |
| — |
| — |

『リアルバウト餓狼伝説』の10年後を描く続編。テリー以外は新主人公ロックをはじめとする新キャラに一新され、ライフゲージの特定位置を強化発生地点に設定するT.O.P.など、数々の新システムを搭載する。



### STRIKERS 1945 PLUS



| |
|---|
| 彩京 |
| シューティング |
| MVS |
| 1999.12.24 |
| ¥59,000 |
| — |
| — |
| — |
| — |
| — |
| — |

『STRIKERS 1945』のリメイク的作品。横画面ながら縦画面の感覚で遊べる独自の画面構成のほか、敵の弾速の低下、使用可能機体の性能変更や新機体の追加などで、プレイ感覚は『1945』とはかなり異なる。



### メタルスラッグ3



| |
|---|
| SNK |
| アクションシューティング |
| MVS |
| 2000.3.23 |
| ¥98,000 |
| NEOGEO |
| 2000.6.1 |
| ¥32,000 |
| — |
| — |
| — |

『メタルスラッグ』シリーズの第4弾。ルート分岐のシステムでやり込み度が増したほか、象や潜水艦などさらに斬新な乗り物の追加、宇宙人とのシューティング形式の宇宙戦など、演出部分でも大幅に強化された。



### ザ・キング・オブ・ファイターズ2000



| |
|---|
| SNK |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 2000.7.26 |
| ¥169,000 |
| — |
| 2000.12.21 |
| ¥38,000 |
| — |
| — |
| — |

『KOF』ネスツ編の第2弾。より進化したストライカーシステムやアナザー&マニアックストライカーの存在により、各キャラの連続技の幅が劇的に広がった。今なお人気のキャラ・クーラが参戦したのはこの作品から。



### 戦国伝承2001

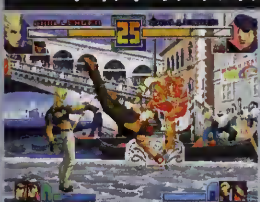


| |
|---|
| SNKプレイモア |
| アクション |
| MVS |
| 2001.7.18 |
| ?? |
| NEOGEO |
| 2001.10.25 |
| ¥32,000 |
| — |
| — |
| — |

前作から8年を経て登場した、『戦国伝承』シリーズ第3弾。使用可能キャラは4名に増え、それぞれが忍術ゲージを消費して独自の忍術を発動できる。投げや10ヒット以上継続するコンボなど、そう快な新要素が追加された。



### ザ・キング・オブ・ファイターズ2001



| |
|---|
| SNKプレイモア |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 2001.11.15 |
| ¥198,000 |
| NEOGEO |
| 2002.3.14 |
| ¥39,800 |
| — |
| — |
| — |

『KOF』ネスツ編の最終章となる作品。キャラデザインをノナ氏が務めたほか、フォクシーなどの新キャラたちが性能面などで大きな波紋を呼んだ。チームとストライカーの人数を調整できるのも、本作のみの特徴。



### メタルスラッグ4

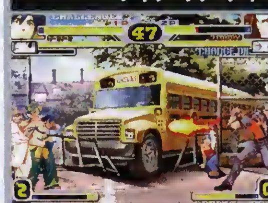


| |
|---|
| SNKプレイモア |
| アクションシューティング |
| MVS |
| 2002.3.27 |
| ¥158,000 |
| NEOGEO |
| 2002.6.13 |
| ¥39,800 |
| — |
| — |
| — |

『メタルスラッグ』シリーズ第5弾。新キャラのナディアとトレバーに加え、メタスラアタックのボタン操作変更による暴発防止、新スコアシステム「メタリッシュシステム」など、操作や稼ぎに関係した新要素が追加された。



### レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ



| |
|---|
| エヴォガエンターテイメント |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 2002.6.6 |
| ¥178,000 |
| NEOGEO |
| 2002.9.26 |
| ¥39,800 |
| — |
| — |
| — |

キャラ名に『ダブルドラゴン』の名残が見られる、タッグ形式の対戦格闘。パートナーに体力ゲージを譲渡するサレンダーや、連続技を飛躍的に伸ばす画面端の壁(使用可能回数制限がある)など、独自のシステムを持つ。



## 「すごい漢」を連れて帰ろう! —NEOGEO名脇役の系譜—

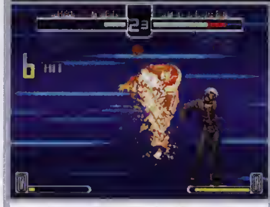
NEOGEOゲーム、特に対戦格闘ゲームの魅力を語る際に、脇役キャラやイロモノキャラを挙げるというNEOGEOマニアは少なくないと思う。

もちろん、草薙 京やテリーに代表される正統派主人公は人気があるし、ギースや八神 庵といった悪役/ライバルたちも大人気だ。

それでもなお、1995年に発刊された某NEOGEO専門誌の表紙をジョー東が飾ったりと、主役以外のキャラたちは魅力あふれ、プレイヤーの人気を得ていた。どのキャラも個性的で、一度見たら忘れられない印象を与えてくれるインパクトを持つ。

それは、ゲーメスト~アルカディアと続く読者投稿コーナーにおける人気にも現れていた。……といっても大半はギャグ系の投稿であったりするわけだが。対戦相手を花園に連れ込んだり、仮面をかぶったマッチョ兄貴が相手を天に召したり、どう見ても目立つ上半身裸の巨漢忍者がタケトンボのように回転したり、ラスボスがボクシンググローブをはめたまま剣を振り回したりと、ありとあらゆる手段を持って、NEOGEOゲームは「え~なんか主人公とか普通過ぎて……」と斜に構えるマニアたちの期待に応え続けた。NEOGEOの対戦格闘ゲームが愛された理由というのは、そんなひねくれ者たちのことも考えてくれていたからかもしれない……。

## ザ・キング・オブ・ファイターズ2002 ~CHALLENGE TO ULTIMATE BATTLE~

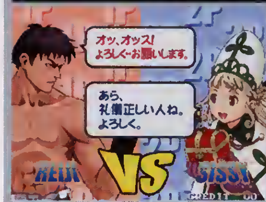


| |
|---|
| SNKプレイモア |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 2002.10.10 |
| ¥198,000 |
| NEOGEO |
| 2002.12.19 |
| ¥39,800 |
| — |
| — |
| — |

ネスツ編の集大成となる祭典的作品。3on3やオロチ編キャラの復活のほか、隠し技のMAX2やどこでもキャンセルを採用し、今なお愛される対戦バランスを実現。近年、『UM』シリーズ第2弾としてリメイクされている。



## 新豪血寺一族 闘婚-Matrimelee-

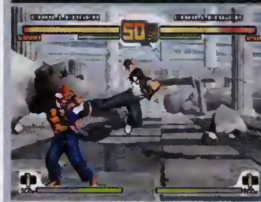



| |
|---|
| アトラス/ノイズファクトリー |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 2003.3.20 |
| ¥178,000 |
| NEOGEO |
| 2003.5.29 |
| ¥39,800 |
| — |
| — |
| — |

『豪血寺一族2』から約1年後が舞台となる続編。5名の新キャラの参入に加え、『レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ』のキャラが乱入するなど、内容はさらにハチャメチャに。有名曲「レッツゴー!陰陽師」はこの作品が初出。



## SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS



| |
|---|
| SNKプレイモア |
| 格闘アクション |
| MV-0 |
| 2003.7.24 |
| ¥218,000 |
| NEOGEO |
| 2003.11.13 |
| ¥39,800 |
| — |
| — |
| — |

SNKキャラとカプコンキャラが競演する対戦格闘。システムが整理されており非常に遊びやすく、1対1の対戦形式ながらキャラには体力ゲージが2本あり、1本減った状態では強力な「EXCEED」が使用可能になる。



## サムライスピリッツ零



| |
|---|
| SNKプレイモア/悠紀エンタープライズ |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 2003.10.10 |
| ?? |
| NEOGEO |
| 2003.12.11 |
| ¥39,800 |
| — |
| — |
| — |

『サムスピ』シリーズのアーケード作品第7弾。修羅・羅刹の選択や連斬が廃止され、剣気ゲージの実装で一撃必殺の原点へと立ち返った。和月 伸宏氏と内藤 泰弘氏の、2名の有名漫画家がキャラデザインに参加。



## メタルスラッグ5

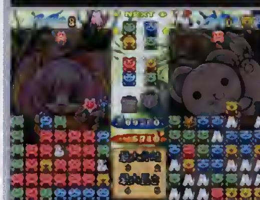


| |
|---|
| SNKプレイモア |
| アクションシューティング |
| MV-0 |
| 2003.11.14 |
| ¥178,000 |
| NEOGEO |
| 2004.2.19 |
| ¥39,800 |
| — |
| — |
| — |

『メタルスラッグ』第6弾。新移動方法「スライディング」で、従来の作品とは異なる操作感が楽しめた。敵メタルスラッグの登場、二足歩行型最新鋭戦車スラグガンナーの登場など、ファンを熱くする演出が多数。



## ポチッとにゃ~

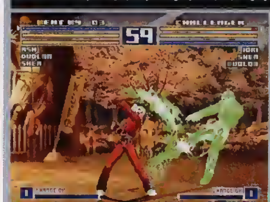


| |
|---|
| アイキ |
| パズル |
| MVS |
| 2003.12.24 |
| ?? |
| NEOGEO |
| ?? |
| ¥39,800 |
| — |
| — |
| — |

猫型ブロックを色をそろえつつ置き、任意のタイミングで犬型ブロックで起爆して消すことができる、ファンシーな世界観の落ち物系パズルゲーム。起爆の連鎖の分岐数が多いとボーナスが加わる、独自のシステムを持つ。



## ザ・キング・オブ・ファイターズ2003

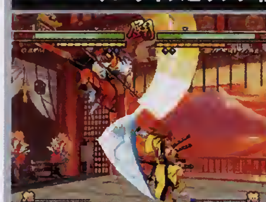


| |
|---|
| SNKプレイモア |
| 格闘アクション |
| MV-0 |
| 2003.12.12 |
| ¥238,000 |
| NEOGEO |
| 2004.3.18 |
| ¥39,800 |
| — |
| — |
| — |

「KOF」アッシュ編第1弾。キャラデザイン担当はFALCOON氏となり、新主人公アッシュのほか『餓狼MOW』のキャラを含む新キャラが参戦。ラウンドが無いマルチシフト制や、リーダー超必殺技が採用された。



## サムライスピリッツ零スペシャル



| |
|---|
| SNKプレイモア/悠紀エンタープライズ |
| 格闘アクション |
| MVS |
| 2004.4.22 |
| ?? |
| NEOGEO |
| 2004.7.15 |
| ¥39,800 |
| — |
| — |
| — |

「サムライスピリッツ零」のバージョンアップ版で、天草などの過去のボスが新キャラとして参戦している。妖怪腐れ外道や一部キャラの技の破格の性能は語り草になっているが、対戦ツールとしての人気もまた高い。



# “時代の開拓者”が切り拓いたもの

数々の新機軸を引っさげて登場したNEOGEO。そこから生まれた作品たちは、その開拓者精神を受け継いだ要素・システムを持つものが多数ある。

今では対戦格闘ゲームに欠かせない存在の「超必殺技」を初めて搭載したのは『龍虎の拳』であることは周知の事実だし、そのほかにも(特に格闘ゲームにおいては)エポックメイキングなシステムが多数ある。簡単に並べてみるだけでも、挑発、ダッシュ/バックステップ、キャラクターの見た目がリアルタイムに変化(顔などが腫れる、衣服/パーツが壊れる)、飛び道具を跳ね返す、投げ返し、etc.と、大小合わせると相当な数になる。

また、アイデアの源という意味では、例えば『ワールドヒーローズ』シリーズの「飛び道具跳ね返し」の“攻撃が当たる直前でガード入力”などが、形を変えつつも現代の格闘ゲームにおける「くらう直前でガードを入れることで、リスクを伴いつつ成功時に見返りがある」各種システムとして受け継がれているといえるのではないだろうか。

超必殺技関係にしても、時とともに進化を続けていき、瀕死+ゲージ消費や格闘ゲーム初期には考えられないような複雑なコマンド、ボタンを特定の順番で押す入力形態など、現在でも無くてはならないシステムとして存在している。

あまり手放しにほめるだけでは芸が無いので、一応触れておくと、あまりに開拓者精神むき出し過ぎて“一作限り(そのシリーズのみ)”で終わってしまったシステムも(かなり多数)存在する。まぁ、そういったお茶目な部分もひっくるめて、当時のNEOGEOファンたちは開拓者が時代の先陣を切って疾走する姿に興奮していたのだと思う。

格闘ゲーム全盛期にピークを迎えたNEOGEOにとって、宿命付けられた“開拓者としての役目”。あのころの熱狂と期待感は、そんなNEOGEOだったからこそ生み出せたのではないだろうか。

叶うことなら、もう一度アーケードであのころのあの熱気を感じてみたい。そのように考えているNEOGEOファンは多いと思う。




超必殺技の知名度を不動のものにしたのは、やはり『餓狼伝説2』によるところが大きい。もはや、格闘ゲームには欠かせない。




斬新過ぎてオーバーランしてしまうのも、当時のADK作品の魅力。数多くの画期的試みは、マニアの心をくすぐった。

インタビュー



## AKIO氏

**PROFILE**
旧SNK時代から在籍し、初期「メタルスラッグ」シリーズのグラフィック製作全般に携わる。精密かつデフォルメのきいたグラフィックで、本シリーズが持つ独特の空気を支えた。「2」以降は企画面でもアイデアを提供している。

**代表作・役割**
●「メタルスラッグ」
●「メタルスラッグ2」
●「メタルスラッグX」
●「メタルスラッグ3」
グラフィック、企画（「2」～）






アクションシューティングの金字塔ともいえる作品。

## はじめに～NEOGEO20周年を迎えるに当たって（AKIO）

――まず最初に、NEOGEO20周年と聞いて、どのような感想を持たれましたか？

**AKIO**　いまだに現場で働く私自身にも驚きです。

――『メタルスラッグ』シリーズの開発では、どのような仕事をされていましたか？

**AKIO**　グラフィック全般ですが、『2』以降では企画っぽいこともしていましたね。各ステージとそこに絡む敵の起案、小ネタやボスの起案などのネタ出しを一任されていました。

――現場で起こった面白エピソードはありますか？

**AKIO**　メタスラチームは皆がマイ低周波治療器を持っていたんですよ。肩コリを取るというより眠気を取るために使っていたんですが、激しいリズムで「ビクン！　ビクン！」としながら絵を描いてるデザイナーたちの光景は面白かったですね。

――では逆に、キツかった思い出というと？

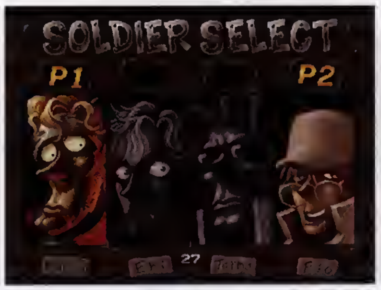
**AKIO**　本格的な残業が始まる前に、夜中の2時で切り上げて帰宅する、まだ会社で寝たくないと抵抗する期間があるんです。その期間に大作RPGなんかが出たら大変です。周りと進行状況を合わせておかないとネタをバラされてしまうので、寝る間を惜しんで経験値をかせいでいました。

――ご自身の作品でなくても構いませんので、思い入れのある、または印象に残っているNEOGEOゲームを教えてください。

**AKIO**　『KOF』シリーズですね。『メタスラ』のロケテストと『KOF』のイベントが重なった日、『KOF』のコスプレイヤーがネオジオランド（※1）に集結したんですが、そのファンの数の多さに驚きました。

――NEOGEOというハードの開発環境はいかがでしたか？

**AKIO**　100メガショックといえば当時は結構な容量だったので、そこを気にせずに絵が描きまくれたって事は幸せだったと思います。




このキャラクターセレクト画面にドキモを抜かれた人も多いはず。世界観に合ってる!?

●ネオジオランド●株式会社SNK（現・株式会社SNKプレイモア）が経営していたゲームセンター。大阪・江坂に1号店～3号店まであり、またほかの地域にも進出していた。

**対戦格闘だけじゃない!!**

# NEOGEOの歴史を支えた傑作の制作秘話!!

NEOGEOを代表するアクション／シューティングに携わった名物クリエーターが、いま語る




インタビュー



イラスト：藤ノ宮深森

## 松下佳靖氏

**PROFILE**
今は亡きNEOGEOサードパーティADKに所属し、『ティンクルスタースプライツ』を製作。対戦シューティングという新たなジャンルを切り開く。現在はSNKプレイモアに在籍、多くのゲームの企画やプロデューサー、アドバイザーを務める。

**代表作・役割**
●「ティンクルスタースプライツ」（原案・企画）
●「どきどき魔女神判!」「どきどき魔女神判2」「どき魔女ぷらす」（プロデューサー）
●「キミの勇者」（同）





ファンシーなキャラが戦う対戦型シューティング。

## はじめに～NEOGEO20周年を迎えるに当たって（松下佳靖）

――まず最初に、今回NEOGEO20周年と聞いてどんな感想を持たれたのかお聞きしたいのですが。

**松下**　すごいハードですよね。僕が学生のころにレンタルされていたハードですけど、長いようで短かったという感じです。供給停止後もここまで愛されているプラットフォームは、なかなか無いですよね。

――『ティンクルスタースプライツ』の開発では、どのようなお仕事をされていましたか？

**松下**　企画原案、プロデュース、ディレクション、グラフィック少々と多岐にわたっています。プロデューサーという職業の実情は、実作業＋雑用だったんだと思わされました（笑）。




非常にファンシーなこの作品に、あの『ワーヒー』や『ニンマス』のスタッフが!?

――なるほど（笑）。では、NEOGEO作品で一番思い入れのあるゲームを挙げるとすると……？

**松下**　やはり、自作の『ティンクルスタースプライツ』が印象深いです。ほぼ初ディレクションということになるのですが、良かったこと、トラブル、すべて含めて今でも愛着を持っています。あとは『ワールドヒーローズパーフェクト』と『ニンジャマスターズ』が思い出深いです『WHP』は綺麗なグラフィックに驚きましたし、『ニンマス』は大人数で作っていて、「うらやましいなあ」と思って見ていました（笑）。最後には両方のグラフィックスタッフが『ティンクル』に参加してくださって、めちゃくちゃ光栄でしたよ。

――おお、意外なつながりが（笑）。では、NEOGEOというハードの開発環境はいかがでしたか？

**松下**　当時でも旧世代機でしたが、4096色出せるのと、ADK製のグラフィックツールのおかげで絵作りは楽でした。プログラマーはオールアセンブラ（※1）で、緑のブラウン管のマイコンで作っていたので「大変だなあ」と思いましたけど。BG（※2）がないのにオートアニメとか面白い機能が入っていたり、触りがいのあるハードでしたよ。

●アセンブラ●マシン語を人間が分かりやすい略語で記述した言語をアセンブリ言語といい、それによって書かれたプログラムをアセンブラという。

●BG●優先順位の低いプログラムをメインプログラムの後ろで、CPU負担をかけずに動作させる機能。

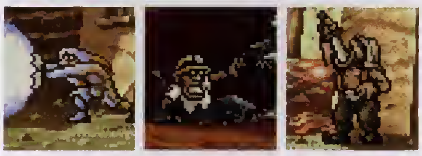
## 『メタスラ』誕生の瞬間

——『メタルスラッグ』の誕生秘話やいきさつ、きっかけなどを教えていただけますか？

**AKIO**　大きなマーケットはやはりアメリカで、そこでウケる物を作りたかったんです。企画コンペでは戦闘機を操る横シューネタもあったんですが、私のバルカン砲装備の戦車ネタが選ばれたんです。『メタスラ』が生まれた瞬間ですね。

——『2』以降は企画もご担当されたとのことですが、その際に何か意識したことはありますか？

**AKIO**　『メタスラ2』も硬派なままいくか、それともオモチャ箱をひっくり返したようなネタでいくかを悩んだんですが、私はメタスラをガラッと変えたかったんで、思い切ってオモチャ箱をひっくり返すことにしました。結果、そうしたことで自由度が広がり、作り手である私自身も楽しめたかなと思います。例えば、本編のゲーム性にはほぼ関係の無い脇役たちの演技などで、ユニークな動きを考えたり描いたりするのが楽しかったですね。中にはドット絵200枚を超える脇役もいるんですよ。まだ演技が終わってないのにフレームアウトしてしまったりして。力の入れどころを間違えていたのかもしれませんが、そんなところも『メタスラ』らしさだと思っていたりします。



### 力の入れどころを間違えていたのかもしれません(笑)

## 描き込まれたドット絵

——ドット絵の作成は一般的なイラストとは違ったテクニックが必要とされると思うのですが、どういった作業工程で作成されているのですか？

**AKIO**　私は紙上でのラフデザインはせず、いきなりドットでラフを描いてました。まずはそのキャラクターを構成する15色の配分（※2）を考えます。ここに何色、あそこに何色といった具合に。ここで失敗するとデザイン変更しなくてはならないほど大ケガをするので慎重です。ある程度形が決まったら線画にしていって、その後面取りするように着色し、細部を描き込んでいくんですが……。なんか、普通のイラストを描くのと変わりませんね。





こちらはAKIO氏秘蔵の開発資料。見よ！ この書き込みを！

●15色の配分●一つのキャラクターに使用できるカラーパレットは16枚しか無かった。一つは透過色が使用されるため、残りのカラーパレットは15枚、ということになる。



## 誕生の発端は「苦し紛れ」!?

——ではここからは、『ティンクル』開発時のお話を伺います。まず、面白かった、あるいはキツかったと感じた思い出などはありますか？

**松下**　開発はとにかく面白かったですよ！　ゲーム業界でどうしても「ロムカセット」のゲームを作りたかったので、どきどきしながら作業していました。当時ですら機能的には他機種に劣る点もあるハードでしたし、「おばあちゃんの知恵袋」的にアイデアを考えるのが楽しかったですねー。キツかったのは、グラフィックのスタッフの方々がほかのゲームととっかえひっかえで、画面の整合性を取るのが大変だったことです。あと、ジャンルが斬新なので社内社外となかなか認めてもらえなかったことですかね。その分、反骨心(笑)で頑張れたんじゃないかと思います。

——ちょうど「斬新」という話が出たところでお聞きしたいのですが、そもそも「対戦シューティング」というアイデアのきっかけはどこから？

**松下**　初めは協力プレイシューティングを作るつもりだったんですが、偉い人に「それじゃつまらん、どうするんだ？」と言われたので、「えーと……対戦です」と適当に答えたんです(笑)。そうしたら「どうやって対戦するんだ？　まさか"撃ち合う"とかじゃないだろうな？」と突っ込まれ、「が、画面を分けて対戦するんです！」と苦し紛れに言ったのが始まりです。

——言い訳が現実に……これは意外な誕生秘話でした(笑)。ではゲーム内容についてですが、連爆（※3）など数多くの独自のシステムの中で、特に採用までに難航したものなどは？

**松下**　「自機が画面全体を自由に動ける」ことと「エキストラアタック（※4）を送っても避ければ相手は死なない」ことには物議がありましたね。前者は「（ゲーム成立のために）横移動だけに」というアイデアもありましたが、「自由自在に動けないと今のシューティングっぽくない」と強引に進めました。後者については、「パズルゲームと違い、大量に送られても死なないのが長所だ！」とか反論したり……。今考えるとほんとーに若かったです、当時迷惑をかけた方々ごめんなさい。

——斬新さを若さで押し通したのですね(笑)。

**松下**　あと、「勝手にシューティングをするCPU」はかなり斬新だったと思うのですが、苦労したわりにびっくりされなくて残念でしたねー(笑)。

——では続いて、キャラの性能の調整時の苦労話や、面白かったというお話などはありますか？

**松下**　私が「バランスを取り過ぎて標準的な性能ばかりになってしまうのもよくない」と主張していたので、まず見た目の差別化が優先され、なんじゃのエキストラの強さやヤンヤンの低性能など、平均化はされませんでした。その分、プログラマーA氏と名ディレクターのH氏が、私が見ていないスキに一生懸命調整したようです(笑)。

——あのバランスは影の努力の結晶なのですね。

**松下**　あと、よく言われるんですが、「処理落ちを含めたゲームバランス」は偶然の産物ではないです。処理落ちを考慮した送り合いができるように、細かなバランス調整がされています。




対戦に目が行きがちだが、弾を避けるCPUというのは今なおすごい存在なのでは？

### 「えーと……対戦です」と適当に答えたんです(笑)

●連爆●編隊を組んで現れる敵を倒すと爆風が起きるのだが、その爆風によってほかの敵を倒すこと。

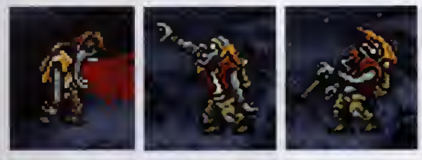
●エキストラアタック●レベル2以上のチャージアタックを撃ったとき、もしくはリバーサル破壊時に相手に向かっていく攻撃のこと。

──それでは、ドット絵を描く上でのこだわりのようなものがあれば教えてください。

**AKIO**　プレイヤーキャラの身長は40ドットくらいなんですが、それをハァハァと呼吸させるために4枚の絵で1ドットずつ動かしてしまうと、屈伸運動をしてるみたいになって変なんです。そこで色の調子だけを変えている絵を一枚おきに挟んだりして、動きを抑えたりしてました。敵キャラなどのアクションもハデに動かすとチープで嘘っぽい感じになってしまうんで、地味に表現しているつもりなんですよ。

──AKIOさんが作っていて楽しかったグラフィックは、どういったものでしたか？

**AKIO**　私の場合、描いていて楽しいキャラクターは絵の枚数がどんどん増えていく傾向があるみたいで。例えばゾンビ（※3）プレイヤーのデスアクションには80枚、ベテランの殺陣役者のように時間をかけて死んでます。何だかんだで、ゾンビマルコだけでも500枚以上は描きましたよ。こんな真剣にバカをやってる若いころの自分に拍手です。



## あの半魚人は……？

──演出やギミックなどが魅力的な『メタスラ』ですが、企画段階でボツになってしまった幻のフィーチャーなどがあれば教えてください。

**AKIO**　男のロマン、ドリルスラッグの背が伸びるギミックのホントの使い道は、"マグマの川は背を伸ばした状態でないと渡れない"というネタ用だったんです。だけど、タイムアップでボツってしまいました。あと中途半端になってしまったネタでは、『メタスラ3』のエンディングラストでチラッと見える半魚人がいますよね。次回の『4』は、海底都市からの侵略者！　みたいな感じでいくよという示唆のつもりだったんですが、いろいろあってできませんでした。

男のロマンの、
ホントの使い道は……

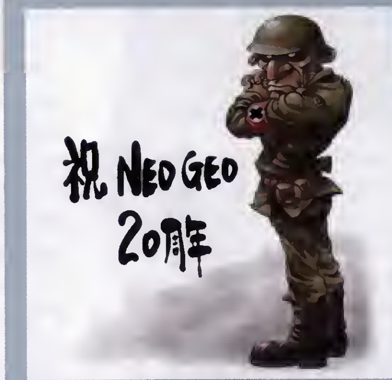


## 今後の目標・展望などについて

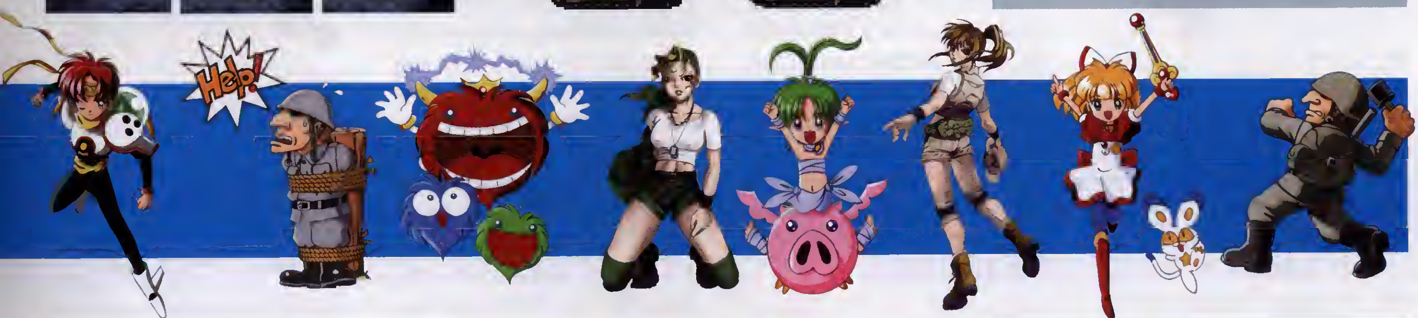
AKIO氏が現在かかわっているお仕事や、今後の展望などついてお聞きしてみた。

**AKIO**　今はキャラクターデザインを始めとした、秘密のお仕事をしています。巨大クリーチャーやアナクロ飛行メカなどを描かせてもらっていますが、何か斬新なネタは無いのか？と、模索中といったところです。

それは楽しみ！　期待させていただきます！




●ゾンビ●雑魚敵であるゾンビの特定の攻撃を受けてしまうと、ゾンビ化してしまう。しかし、これはデメリットだけではなく、メリットもある。博士を倒したときに落とすアイテムを拾うことで回復できる。




## ADKらしさと、それへの反骨？

──それまでのADK作品とは違うファンシーな世界観は、どういう経緯で生まれたのでしょうか？

**松下**　あるゲームのロケテストでモニタが暗くて背景CGが見えなかったため、偉い方から「黒基調の色は使うな」と忠告されたんです。それをアホな私は「明るい色を使え」という風に勘違いしたと（笑）。あと、当時は格ゲーばかりが目立っていたので、とにかく明るい色彩とファンシーな世界観にしました。セレクト筐体の濃いOP群の中に、少女マンガが出てきたら驚くだろうと（笑）。

──格ゲーといえば、ADKさん＝忍者というイメージも強いのですが、本作に忍者は居ませんね？




白背景のタイトル画面には、特に明るさとファンシーさへの想いがこもっているとのこと。

## 何でもありの風潮が、90年代も続いていましたね。

**松下**　「ADKらしくないゲームを作ろう」ということで、あえて忍者は外しました。あと、私にとってADKは『ハイボルテージ』（※5）や『バトルフィールド』（※6）、『ラギ』など、いろいろなゲームを出していた会社なんですよ。

──たしかに！　忍者に気を取られ過ぎました。ちなみにADKの、当時の雰囲気はいかがでしたか？

**松下**　本当に自由でした。何でもありの風潮が、90年代も続いていましたね。床で寝たり、銀玉鉄砲が飛んできたり、いきなり3Dでゲーム作り始めたりと、和気あいあいとやっていました。

──それは……カオスな……（笑）。

**松下**　自由だからこそ、僕のような当時は新人だった人間に、この作品を任せてくださったのかもしれません。『ティンクル』はADKの長年の対戦技術のたまものと言われますが、実際は新人4～10人によるミニマムプロジェクトの一つでしたから（笑）。そんな中で生まれたこの作品を、今なお支持してくださるユーザー様が多く、とても幸せです。ADKの社風だからこそ、『ティンクル』のようなゲームが生まれたと、今でも非常に感謝しています。

## 今後の目標や展望について

インタビューで熱きADK魂を爆発させていた松下氏だが、今後の目標などもお伺いしてみたところ……。

**松下**　もっと偉くなったら（笑）、いつかADKブランドを復活させてみたいです！

……とのこと。聞きましたか、ADKファンの皆さん！　これはもう、松下氏には何が何でも出世してもらうしかないですね！




イラスト 藤ノ宮深森

●ハイボルテージ●コックピットからの視点の3Dシューティングゲーム。硬派な世界観で一部の熱狂的ファンを生み出した。

●バトルフィールド●ループレバーに対応した、近未来を舞台としたアクションシューティングゲーム。

# NEOGEOを読み解く三つのキーワード

Text:田渕健康

長きにわたり多くのユーザーから支持を受けてきたNEOGEO。その人気を支えた三つのキーワードを紐解く。

## CHAPTER 1 キャラクターに見るNEOGEOの潮流

NEOGEOの隆盛と切っても切り離すことのできない「ゲームキャラクター」。その存在は、NEOGEOの潮流にいかなる影響を与えたのか?

## ゲームキャラクターとしての掘り下げとキャラクタービジネス展開

### ゲーム＝キャラクターの図式を完成させる

1991年以降にアーケード業界を席巻した対戦格闘ゲームブームにより、「ゲームキャラクター」という存在がクローズアップされることとなった。本来「ゲーム性」というシステム的な視点から評価されることが多かったアーケードゲームに「キャラクター性」という評価視点が加わったのも、まさにこのころからである。

1991年に発表された『餓狼伝説』以降、NEOGEOからは「キャラクター性」を重視するタイトルが数多く発表され、これらは歓迎の声でユーザーに迎えられることとなった。それまでゲームをプレイする主眼であった「上達する」という楽しみ方だけではなく、「ゲームキャラクターを好きになる」という、ゲーム画面の外で、ファンがゲームにかかわっていくというスタイル——これを一般的なものとしたのは、NEOGEOタイトルが寄与したところが大きい。




「毎年確実に新シリーズが出る」ということで、安定した人気を獲得していった『KOF』シリーズ。グッズ展開や外伝的作品の発売など、NEOGEOタイトルのキャラクター人気をけん引するメインタイトルだった。

格闘ゲームのキャラクターボイスに声優や舞台俳優を採用し、数多くの設定資料やイラストを用意するなど、アニメキャラクターを生成するようなフォーマットでゲームキャラクターを作成していく。その手法は副次的にゲームのドラマCDやキャラクターグッズの展開を生み出し、ゲームを起点とした一大マーケットを生み出すに至っていく。

受け手であるファンの方も、ただゲームをプレイするだけではなく、同人誌活動やゲームキャラクターのコスプレなど、二次創作というムーブメントで、NEOGEOの隆盛に追従した。この流れも、NEOGEO人気を支えた大きな要素の一つである。

NEOGEOタイトルを彩っていた「キャラクター性」は、送り手側と受け手側をつなぐ太いパイプであったことは間違い無いだろう。

### キャラクターを介した広域展開

NEOGEOタイトルの中でも『餓狼伝説』シリーズは、これまでのアーケードゲームに無かったビジネススタイルを確立することになった作品である。それまでには例を見なかった「アーケードゲームのTVアニメ化」を成功させ知名度を獲得、それは『龍虎の拳』や『サムライスピリッツ』など、他の人気シリーズの地上波放送へとつながっていく。TVアニメと並行して『餓狼伝説』は劇場用アニメーションとしても制作されており、相乗効果的にアーケードゲームへの援護射撃をすることとなった。

『餓狼伝説』シリーズが広く支持されたのは、主人公のテリー・ボガード、アンディ・ボガード、ジョー東たちのキャラクター像の掘り下げが功を奏したからであった。それまでの「格闘家キャラクター」のフォーマットにとらわれない、等身大の人間らしさは多くのファンを獲得。その後に続いた『餓狼伝説2』に登場した不知火 舞、キム・カッファンといったバラエティに富んだキャラクターたちも、テリーらと同じようにファンの心をつかむことに成功する。

SNKキャラクターの集大成ともいうべき『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズが発表されると、キャラクター人気の高まりは最高潮へと達していった。その中でも突出して人気があった草薙 京と八神 庵は、フィギュアやポスター、カレンダー、ぬいぐるみやドラマCDなど、ありとあらゆるジャンルでのグッズが発売され、高い収益を上げた。

今でこそ珍しくないキャラクタービジネスの定番スタイルではあるが、ゲームに登場するキャラクターをモチーフとして、多種多様なグッズを展開していくという形が完成したのは1990年代中盤、まさにNEOGEO隆盛期と重なっているのである。

NEOGEOから生まれたキャラクターたちはあらゆるメディアで活躍し、ファンの日常へと溶け込んでいった。それは、よりユーザーとNEOGEOの距離を近付けるための潤滑油になっていたのである。

### 今なお光を放つNEOGEOの遺伝子たち

NEOGEO最後のタイトルがリリースされて、はや6年の時が流れた。しかし、今もなおNEOGEOから生まれたキャラクターたちは、さまざまなメディアで散見され、姿を変えて第一線に立ち続けている。

先日リリースされた最新作『KOF SKY STAGE』も、NEOGEO時代に育まれたKOFキャラクターを活かしたタイトルであるし、ケータイアプリで配信されてニンテンドーDSにも移植された『Days of Memories』シリーズは、歴代NEOGEOヒロインが総登場するアドベンチャーゲームである。

これらを見ても分かるように、まだまだNEOGEOの遺伝子はついえていない。ファンへのアピールとともに、完成されたビジネスとしても成立し続けているのだ。隆盛を支えてきた数々のキャラクターたちとともに、NEOGEOはこれからも新たな潮流を形成していくことだろう。



『餓狼伝説2』から生まれたヒロイン、不知火 舞。ゲーメスト時代はもとより、アルカディアになってからも読者コーナーでは投稿ハガキが途絶えることがない人気ヒロインだ。



NEOGEOタイトル最後発のヒロインとなった真鏡名ミナ。次シリーズで登場した「いろは」と並んで人気が高い。

# キャラクター人気をけん引したダークヒーロー



### ファンの心をつかんだ悪の華たち

NEOGEOタイトルからは数多くのヒーロー、ヒロインたちが輩出され、個性あふれるキャラクター造形は多くのファンを楽しませた。

しかし、人気を博したNEOGEOキャラクターたちの中には、主人公と相対する立場のライバルキャラ――ダークヒーローが数多く存在し、彼らは主人公たちと並んで、確固たる人気を得ていたのである。

これまでのアーケードゲームのボスキャラクター、ライバルキャラクターたちは、いかつい外見を持った「見るからに悪党」といったものが大多数を占めていた。しかし、『餓狼伝説』シリーズに登場したギース・ハワード、『KOF』シリーズに登場した八神 庵、『サムライスピリッツ』シリーズなどに登場した牙神 幻十郎といったライバルキャラたちは、どれも非常にスタイリッシュに描かれており、正統派の主人公たちとはまた違った魅力を放っていたのだ。

主人公たちが一般的なモラルに立脚した行動を見せるのに対し、NEOGEOキャラクターのダークヒーローたちの行動理念は、あくまでも自分の「信念」。そのことで一般社会と対立し、裏街道を歩むことになっても、ゲーム中ではなんら物怖じしない堂々たる態度で、主人公たちの前に立ちはだかった。そういう世間に媚びないキャラクター設定もまた、NEOGEOダークヒーローたちの人気の呼び水となっていたのだろう。

また、ライバルキャラクター的存在を狙って登場したものの、少しばかり力み過ぎたがゆえ、ダークヒーローどころか存在自体がダークになってしまった『龍虎の拳』の藤堂竜白、『龍虎の拳外伝』の不破 刃といったキャラクターもまた、一部地方では人気だったことを付け加えておく。

忘れてはならないのが、ダークヒーローたちの強烈な存在感との相乗効果で、主人公たちの人気も後押しされていたということだ。正義側の主人公キャラクターだけではなく、ダークヒーローたちの存在も受け入れるような、懐の広い世界観――NEOGEOタイトルが持っていたその独特の空気があってこそ、ダークヒーローたちは悪の華として、プレイヤーたちを魅了することができたのだ。



『餓狼伝説』シリーズの初代から登場し、悪のカリスマとして君臨したギース・ハワード。死した後も夢魔としてプレイヤーを苦しめた。

覇王丸を追い求めて凶刃を振るい続ける剣客、牙神 幻十郎。自らに流れる呪われた血に反逆し続けた八神 庵。それぞれ、『サムライスピリッツ』と『KOF』のシリーズの中で、ストーリー的にも重要なポジションを務める。

# サードパーティから生まれた多数の名キャラクターたち

### NEOGEOを支えたサードの底力

大きなキャラクター人気を博したNEOGEOタイトルを生み出したのは、何も本丸であるSNKだけではない。脇を固めるサードパーティからも、続々と人気のキャラクターたちが輩出されていった。

長年、SNKとパートナー関係にあったADK（元のアルファ電子）は、対戦格闘ゲーム『ワールドヒーローズ』のヒットによりその足場を固め、SNKに次ぐ2番手として、数々の人気キャラクターをNEOGEOへと送り出した。奔放に作られているように見えて、徹底的に「ニンジャ」と「タイムスリップ」にこだわり続け、ついにはニンジャそのものをタイトルに据えた対戦格闘ゲーム『ニンジャマスターズ』を世に送り出すこととなる。1996年には藤ノ宮 深森氏の名前を世に知らしめた対戦シューティング『ティンクルスター・スプライツ』をリリースし、NEOGEOキャラクターの新境地を拓くことに成功する。

登場キャラクターの全員が必要以上に暑苦しい、高血圧対戦格闘『ファイターズヒストリー』で人気を博していたデータイーストもNEOGEOに参入し、その続編となる『ファイターズヒストリーダイナマイト』をリリース。タイトルも熱いのだが追加された新キャラクター2名が必要以上に血の気が多く、地球温暖化に一役買う(!?)こととなった。

そのほかにも、『ギャラクシーファイト』でNEOGEOに参入し、細緻なグラフィックとハイクオリティなサウンドで多くのファンを獲得したサンソフトや、本格派SFシューティング『パルスター』シリーズをリリースした夢工房、SHO様こと神威 翔をはじめとする壊し屋が勢ぞろいした濃い口格闘『ブレイカーズ』なども、NEOGEOキャラクターを語る上では見過ごすことができないだろう。

ざまざまなテイストが、渾然一体となって形成されていたNEOGEOキャラクターズ。そこにはサードパーティの存在が、大きな柱となっていたことは間違い無い。




サンソフトの『わくわく7』は、ほかに類を見ないファンタジックなキャラクターと世界観で、多くのファンを獲得。



一見普通のシューティングだが、実は詳細な設定が存在する、丁寧な作りの『パルスター』と『ブレイジングスター』。




「ニンジャ」と「タイムスリップ」に命を懸けたADK。『ニンジャコマンドー』はその代表格。独特のセリフ回しに酔いしれろ！

# CHAPTER 2
# NEOGEOシーンを支え続けた大きな柱

一時は社会現象と呼べるほどに隆盛を誇ったNEOGEO。ここでは、その人気を支えていたNEOGEOを取り囲む周辺環境を紹介していく。

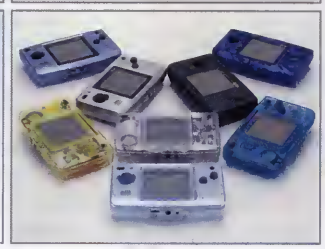
## アーケードと家庭用、両面からのアプローチ

NEOGEO発売当初、ほかのアーケードゲームが持ち得なかった大きな特徴として、業務用のタイトルを家庭用NEOGEOでも遊ぶことが可能という「優れた互換性」が挙げられる。今でこそ、アーケードゲームとコンシューマーハードの互換基板は珍しくないが、NEOGEOが登場した1990年は、アーケードゲームの家庭用ハードへの移植は、どうしても精度が劣るものとなっていた。しかし、NEOGEOは業務用のMVS筐体で遊べるものを、そのまま寸分違わぬ内容で家庭でも遊ぶことができ、ゲームセンター以外でもNEOGEOのタイトルに触れることを可能としたのである。

まずアーケードでMVS筐体用タイトルとして登場し、そこから数カ月遅れで家庭用NEOGEOタイトルとしてゲームショップに並ぶ。1本のソフトが、ロケーションと家庭用ユーザーの両方に供給されるという形態は、ゲーム業界に新しいビジネススタイルを提示した。

NEOGEOのタイトルをダウンサイジングした携帯ゲーム機「ネオジオポケット」や、より安価でのNEOGEOソフト供給を狙った「NEOGEO CD」などのリリースも、精力的なNEOGEO普及の一環となっていた。



(左上)業務用の筐体にはMVS(マルチビデオシステム)なる、複数のスロットを持つ基板を搭載。写真は初期に稼働していたテーブル型のキャンディ筐体。(右上)家庭用NEOGEO。レンタルビデオ店での貸し出しもしていた。(左下)CD ROMを媒体としたNEOGEO CD。(写真はNEOGEO CDZ)(右下)16ビットの携帯機ネオジオポケット。カラー版も発売された。

## ユーザーを熱狂させた、マルチな展開

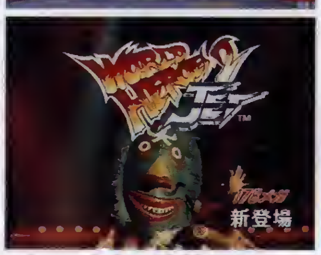
ゲーム内容だけにとどまらず、NEOGEOを取り巻く環境の充実を図っていたことも、人気を押し上げる大きな要因となっていた。

その象徴ともいえるのが、大阪を中心に展開したアミューズメントパーク、ネオジオランド(ワールド)の存在である。全国各地に点在したネオジオランドは、最新作のロケテストやSNKが提供するラジオ番組の公開録音などを開催し、NEOGEOファンのホームグラウンドとして機能していた。

TVなどを使っての、パブリシティ展開に力を入れていたこともNEOGEOの特徴。NEOGEO原作のTVアニメの放送時には大量にTVCMを投下し、普段アーケードに足を運ばない客層にもアピールしていた。『真サムライスピリッツ』発売時には、首都圏主要駅に大量のポスターを張り出したり、キャラクターを描いた飛行船を飛ばすなど、大作映画クラスの広告展開も実施していた。

また、前述したようにキャラクターグッズの展開においても積極的で、テレホンカードや業務用プライズなどを積極的に手がける。ぬいぐるみなどのプライズは、ネオジオランドを中心に、全国のゲームセンターに出回っていた。



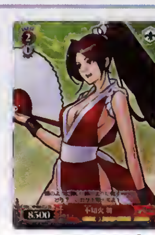


(左上)大阪の江坂、茨城県の土浦、お台場などに存在したネオジオランド(ワールド)。2010年2月現在、すべて閉園している。(右上)ネオジオランドで稼働していたBOF(バンド・オブ・ファイターズ)。音楽を自動演奏するロボットだ。(左下)大量投下されたTVCM。サードパーティのものも存在。(右下)プライズ用として多彩なアイテムが作られた。

### 現在もリリースされる関連アイテム

NEOGEOタイトルの発売が終了した現在でも、NEOGEOキャラクターの関連商品はコンスタントに発売されている。右に写真で紹介しているブシロードのTCG「ヴァイスシュヴァルツ」や、ホビージャパンから発売されている対戦型ゲームブック「クイーンズゲート」などに、NEOGEOヒロインが参戦している。

KOFキャラを題材としたフィギュアなどは、今でも各メーカーから発売され続けている。今年はNEOGEO20周年の記念すべき年となるだけに、さらなる関連商品の登場が期待できるのではないだろうか。




# CHAPTER 3 サードパーティのNEOGEOへの貢献

NEOGEOの作風の多様性を形成するのに貢献したのは、間違い無くサードパーティの存在である。各サードパーティの作品がもたらした影響を語ろう。

## 格闘ゲーム隆盛期を彩った作品たち

### 個性あふれるキャラクターたち

1991年以降に巻き起こった対戦格闘ブーム以降、NEOGEOにおいても幾多の対戦格闘ゲームがリリースされてきた。本丸であるSNKが世に送り出した人気シリーズのほかにも、サードパーティは各社それぞれの特色にあふれた格闘ゲームをリリースしていき、「NEOGEO＝格闘ゲーム」という印象を、多くのユーザーに与えることとなった。

NEOGEOの古参メーカーであるADKは、『ワールドヒーローズ』シリーズでヒットを飛ばし、SNKに次ぐ人気ブランドとして多くのユーザーからの支持を得た。

ハドソンは自社のヒット作である『天外魔境』シリーズを格闘ゲーム化し、『天外魔境真伝』をNEOGEOへと送り込む。この作品はキャラクターにおんぶ抱っこしているだけではなく、それぞれのキャラクター特性を活かした上で、絶妙な対戦バランスを実現した良作であった。

また、データイーストが発売した『ファイターズヒストリーダイナマイト』は、破天荒なキャラクターとゲームバランスであったにもかかわらず、今なお多くのユーザーに愛されており、現在でもゲーム大会が開催されているほどである。

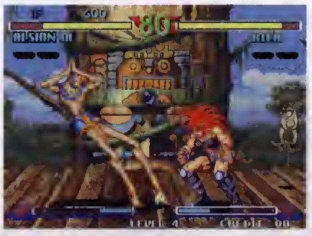
そのほか、『ギャラクシーファイト』、『わくわく7』といった質の高い対戦格闘を提供したサンソフトも、NEOGEOの対戦格闘シーンを盛り上げた立役者であったといえるだろう。



1992年に『ワールドヒーローズ』発売以来、4作のシリーズ作品をリリースした。



宇宙を舞台にしたSF格闘『ギャラクシーファイト』。独特の質感を持ったグラフィックだ。



単純明快なシステムと抜群の操作性『ブレイカーズ』。続編『ブレイカーズリベンジ』も発売。



ザウルスから発売された『神凰拳』。CGモデリングを用いたキャラクターが話題となった。

## アクションゲームの担い手

NEOGEOで最も多くリリースされていたジャンルこそ「アクション」ゲームである。1990年代前半にピークを迎えたベルトスクロールアクションタイプの作品や、スタンダードな横スクロールのジャンプアクションは、NEOGEO11年の歴史を通して常にリリースされ続けていた。

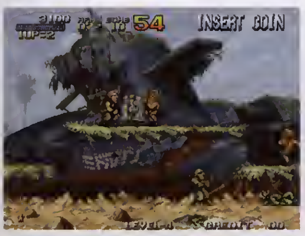
特に、NEOGEO後期にはSNK以外から良質のアクションゲームが数多く輩出され、ラインナップを賑わすこととなった。中でもナスカ開発による『メタルスラッグ』は、超絶に描き込まれたグラフィックと、ジャンプアクションゲームの王道を行くゲームバランスが人気となった。NEOGEO終了後も、SNKプレイモアによって続編がリリースされている。

## 多彩なジャンルの傑作

麻雀からスポーツ、パズルからクイズまで、ほとんどのジャンルをフォローしていたのがNEOGEOの強み。

本数こそ多くないものの、サミー工業の『ビューポイント』、ADKの『ティンクルスタースプライツ』、ビデオシステムの『ソニックウィングス』シリーズなど、サードパーティからは良質のシューティングが多数リリースされていた。また、パズルも充実しているジャンルの一つであり、タイトーの『パズルボブル』シリーズ、データイーストの『マジカルドロップ』シリーズなど、大人から子供まで遊べる作品がリリースされ続けていた。

これらの作品が、NEOGEOファンの層の厚さにつながっていたことは間違い無いだろう。



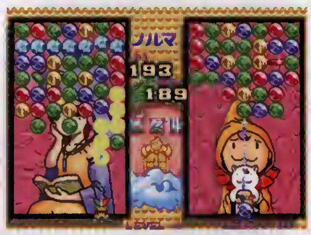

ジャンプアクションSTGの代名詞となった『メタルスラッグ』。NEOGEOを代表する傑作。



ザウルスから発売された『ショックトルーパーズ』シリーズも、バランスの良い快作だ。




対戦シューティングという新たなジャンルを開拓した『ティンクルスタースプライツ』。



データイーストの『マジカルドロップ』シリーズは、スーパーファミコン版が初出作。



さて、三つの視点からNEOGEOの歩みを考察していったが、NEOGEOがアーケードゲーム業界に与えた影響、そしてユーザーにいかに愛されていたかを語るには、この程度のページ数ではとても収まり切れはしない。

2004年以降、NEOGEOというハードからは新作タイトルが供給されていない。NEOGEOが数多くのユーザーに与えた興奮や感動、デシカカトやその他もろもろは、形を変えてこれからのゲーム史に影響を与えていくことは間違い無いのだ。

20年目という節目を迎え、おのおのが「自分にとって、NEOGEOとは一体何だったのか？」を考察すれば、おのずと次のアクションも見えてくるのではないだろうか。"ネオNEOGEO"が発売されるその日まで——我々はただ静かに連打の腕を磨いておこう。（**2010年2月某日・田渕 健康**）



# 杏野はるなの Lady's Game Center 特別編

## 元祖ゲームアイドルvs.新世代ゲームアイドル対談!!

今月のお客様 **千葉麗子さん**

**今回はNEOGEO20周年特別企画として、元祖ゲームアイドルのチバレイこと『千葉麗子』さんとの対談! いったいどんな話が飛び出したのか、注目の対談をご覧ください!!**

### きっかけが知りたいのっ

**杏野はるな(以下杏野)**:今日は千葉麗子さんがゲームを遊び始めたきっかけとかをお聞きしたくて、すっごく楽しみだったんですよ。

**千葉麗子(以下千葉)**:わー、ありがと〜(笑)。



杏野はるな

**杏野**:私は、6、7年前から芸能活動を始めたんですけど、ゲームアイドルって呼ばれるようになってきたのは3年ぐらい前からなんですよ。

**千葉**:そうやって自然に呼ばれるようになるのがベスト。私も特技とかって、ゲームセンターの常連さんたちに教えてもらった『アウトラン』のギアガチャぐらいしか無かったもん(笑)。

**杏野**:それって、おいくつぐらいのころですか?

**千葉**:15、6かなあ? いろいろなオーディションとか受けてて、上京を夢見てた。

**杏野**:そんな中、どうしてゲームセンターへ行くようになったんですか?

**千葉**:ゲームセンター特有のデジタル音や電飾の光が好きなのね。福島の田舎の高校に通ってたんだけど、あっちってゲームセンターといえば街中にしか無いんだけど、それが通学路にあったからだね。お母さんにもらった夏期講習のお金とか使っちゃって、めっちゃ怒られたりしてた(笑)。

**杏野**:バレちゃったんですか(笑)。

**千葉**:バレるよー、塾から電話いくし!(笑)。で、こういう世界があるんだーってハマってったのね。すごいんだよ、今と違って、あの当時はお店の中が真っ暗じゃん。で、お店の真ん中にポツンって立つの。一斉に電源を入れてもらうと暗闇の中で、こっちには麻雀の女の子たちがいて、あっちでは競馬レースのマシンが動き出したり、デジタルの光や電飾がバァァ〜って広がっていって、本当にもう、花園にいる感じっていうか! うわぁ〜キレイって、すっごい感動して。そうやって通うようになったの。

**杏野**:花園なんて表現される方、初めて聞きましたよー(笑)。見てみたいなあ。



**杏野はるな PROFILE**

ゲーム業界に彗星のごとく(?)現れたレトロゲームアイドル。本人が産まれるよりも前のレトロゲームや関連グッズなどをコレクションしている。「杏野はるなのレトロゲーム読本(ブレインナビブックス刊)」を刊行するほど、レトロゲームに精通している。

### 『餓狼』はお城への招待状!?

**杏野**:どうしてNEOGEO関係のお仕事をされるようになったんですか?

**千葉**:高校二年の時にデビューが決まって、単身上京したんだ。でも仕事も無いからゲームセンターとかに行って、うわ、東京のゲームセンターってすごいなぁ!……ってなるよね?(笑)

**杏野**:なりますなります!

**千葉**:渋谷が近かったから、自然と渋谷のゲーマーたちと仲良くなっていって(笑)。

**杏野**:なんか、みんな仲間! みたいな感じになっていきますよね(笑)。

**千葉**:当時、女の子とかってあまり居なかったから、男の子たちに交ざってグワーっていろんなゲーム練習しまくって、横浜にすごいヤツが居るらしいぞ、行こう! とか(笑)。ちょうどそのころだよね、『餓狼伝説』が出たの。なんか独特のSNK色みたいなのが感じられて、もうハマって。

**杏野**:当時どういうイメージだったんですか? 私そういうのを、今、全体を流れとして見てるんで、その時々の色って分からないんですよ。

**千葉**:うーん。例えば、『バーチャファイター』がクールで、『ストII』が王道みたいな感じだとすると……。NEOGEOは、大阪やねん! みたいな(笑)。私、お母さんが大阪なんだよね。だからね、なんか"浪花"って感じが伝わるっていうか。キャラの描き方や設定とか、全体の雰囲気?

**杏野**:(笑)。キャラ設定とか細かいですもんね。

**千葉**:細かいよね〜、いっぱい居て。スコーン! って何かが飛びぬけてる感じがすごいした。それで、コレはやり込みたいなあ、みたいな感じで当時かなりハマっちゃってた。



対談が盛り上がり、立ち上がって力説するチバレイさんの図。

杏野：あ！　ゲームの大会とか出なかったんですか？　お聞きしたかったんですよ！
千葉：うん、そのうちにみんなと一緒に、秋葉原で大会があるから行こう、って（笑）。で、そこにたまたまSNKの方が来ていて。この子はほかにもいろいろなゲームができるらしいぞ、ってことで話がどんどん進んで。それで、気が付いたら大阪で当時一番のお城のようなSNK本社に行ってた（笑）。
杏野：仕事が事務所に来たんじゃなくって、大会で偶然SNKさんが発見なされたんですね⁉
千葉：そう。好きなことが自然と仕事になっていくって感じかな。だからそのほかにも当時は、ゲーム雑誌でライターのみんなと一緒に原稿書いて、納品して、よっしゃ～ってまたゲームやって、えー、次の原稿は1400字ーぃ⁉　とか、そういうことをずーっとやってたよ（笑）。

## 全国ツアーから世界へ☆

杏野：そうやってお仕事が増えていく中で……。
千葉：そう、NEOGEO CD発売とかいって、全国NEOGEOツアーが始まるわけ！　SNKの開発チームとかも一緒に、北は北海道、南は福岡まで（笑）！
杏野：端から端まで（笑）！
千葉：はい『餓狼伝説』、ってコスプレしてー、はい『サムスピ』ってまた着替えしてーって。その上、全国の出場者ともゲームで対戦しなくっちゃいけなくって、手はもう腱鞘炎！
杏野：あ、なりますよね！　だって、さらに練習だってしているわけですし。
千葉：豆もできちゃって、もうすごいよ！　過酷だったねー、ハデな仕事に見えて。今でこそネイルとかやって綺麗にできるけど、そのころは爪も短くしておいて、いつでも技が出せます！　って（笑）。



杏野：華麗な世界の裏側ですね～。
千葉：で、新作が出ますって聞いてまた練習するけど、CDだから読み込み長いしー（笑）。100メガショーック！　とか叫んで、テンション上げたりしてた（笑）。
杏野：だけどそう考えると、芸能界に入ったタイミングも良かったんじゃないですか？
千葉：そうだねー、時代もちょうどピッタリきてたと思う。でもそれだけじゃなくて、自分自身がSNKとNEOGEOに育てられたっていうのもあるよ。あとは何より、関係者のみんなと一緒に、ひとつになって時代を生きてた！　って感じだった。
杏野：CMもものすごかったですよね。
千葉：そう、ハワイのキラウェア火山までSNKのみんなと一緒に行って。CM一本撮るためにハワイまで行っちゃうんだよ！　今考えるとすごいよね。それで、火山の上で『ナコルル』の格好をして、『柳生十兵衛』役の地井武男さんと闘ったりして。もうホントすごかったんだよ（笑）！
杏野：ほかにも海外へ行かれたりしたんですか？
千葉：あとは、ゲームショーでラスベガスにも行ったんだけど……。ホテルに帰ったあと、SNKの人たちとか大人はみんな下へ遊びに行っちゃって！　でも私は年齢的にダメだから、ひとりで部屋でお弁当食べながら、チクショー！　って（笑）。

## 会員ナンバー1、チバレイ!

千葉：はるなちゃんは、どんなコスプレをしたりとかするの？
杏野：私、SNKさんの『アテナ』ってゲームが大好きなんですよ。それでコスプレもしてて、その流れで『KOF』シリーズとしてもコスプレしました。あとは、やっぱり『春麗』も。本当は『ザンギエフ』のコスプレがしたかったんですけど（笑）。
千葉：メインは抑えてるんだ（笑）。どこかのメーカーの専属とかに興味は無いの？
杏野：私、どこの会社が好きとか専属になりたいとかは思わないです。私、メーカー単位ではなくて、昔のゲームとか、当時のドット絵が好きなんですよ。想像力をかきたてられるっていうか、一個一個の点に魂が込められているっていう、そういうところにすごい惹かれて。



千葉：開発者の愛が詰まってるみたいな、魂を削って創られてた感じがするよね。あ、別に今のゲームがダメってわけじゃなくて、いいものはいいし、魂もこもっているんだけど（笑）！
杏野：もちろんもちろん（笑）！　で、いろんなゲームをたくさん遊んで、将来はゲームミュージアムっていうものを作りたいんですよ。
千葉：そうなんだ、いいじゃーん！
杏野：昔のゲームや雑誌とかを、資料として残していけたらいいなあって思っていて。だから、いろいろなゲームをプレイして勉強していきたいですね。
千葉：じゃあさ、ミュージアムが完成したら、そこのVIPパスちょうだいね！
杏野：分かりました（笑）！
千葉：やった～、会員ナンバー1番チバレイ（笑）！
杏野：もう時間も終わりになっちゃいました……今日はすごく楽しかったし、勉強になりました。ありがとうございました！
千葉：私も楽しかったよ。また対談をしたいね。今日はありがとう。また逢おうね♪

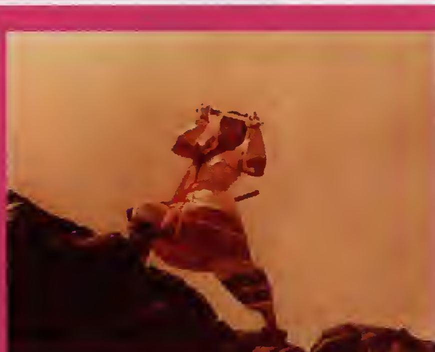


# 千葉麗子

千葉麗子さんからのコメント
今はUStreamとツイッターにハマってます!!（笑）

## 千葉麗子 PROFILE

1991年にアイドル女優としてデビューを果たす。翌年から放送された『恐竜戦隊ジュウレンジャー』にレギュラー出演して人気が一気に高まる。また、デビュー直後から「週刊ファミ通」やパソコン関連の雑誌に登場し、電脳アイドルとしても幅広く活躍。特にNEOGEO関連では右の写真にある「ナコルル」としてCMに出演したり、ショーのコンパニオンを務めるなど深く関わっていた。声優としても「チャムチャム」を担当したり劇場版アニメ「餓狼伝説 -THE MOTION PICTURE-」にも出演していた。



チバレイが出演した真サムライスピリッツのCMを覚えている人も多いはず。ちなみに十兵衛役は地井武男さんが務めていました。

NEOGEO 20th

## NEOGEO20周年特別企画！　NEOGEO好きよ集まれ!!

# NEOGEO FAN CLUB

NEOGEO好きが集まる投稿コーナーが開設されたぞ！　20周年をみんなでお祝いしよう、というこのコーナー、何と連載化が決定!!　詳しくは右ページにて。

## おぐらえいすけ賞



（神奈川県　五月アリカさん）
☆XIIの衣装の庵を描いて下さいました！　これは色気のある庵ですね。月夜のイメージが強い彼ですが、こういう鮮やかな楓なんかも意外に似あうんですね～。美しい！（おぐらえいすけ）



（東京都　大沼 由美さん）
☆美しくも危険な男から、よからぬオーラが漂ってます。（TONKO）




（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆朗らかな表情の女格たち。頬が緩みますよね～。(yuzuko)



（神奈川県　未虎さん）
☆アイヌの里にもようやく桜の便り。なごみます。（TONKO）

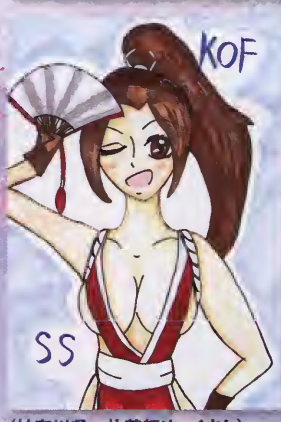



（神奈川県　やなせ ゆう君）
☆とってもセクシーでかわいらしいレオナですね！ナイスアレンジです。（おぐらえいすけ）

## TONKO賞



（福岡県　皐月トミィさん）
☆凛とした眼差しと、大胆かつ繊細な筆致が憎らしいですね。墨に赤色が映えます。（TONKO）




（神奈川県　礼茉都ゆっくさん）
☆とってもセクシーかつグラマラスな舞ですね！　あと布の面積が……横から見てみたい…。（ネオジオ博士）



（島根県　●ダンシングおりん君）
☆いくつになってもテリーは背中で語る男なのですね。（TONKO）




（宮城県　ステレオキャスター君）
☆熱いイラストですね〜!!　京もK'も、キリッとシャープでキマッてます！（おぐらえいすけ）



（鹿児島県　かない理己さん）
☆さわやかな風が吹いているようですね。早く春が来てほしい！（yuzuko）

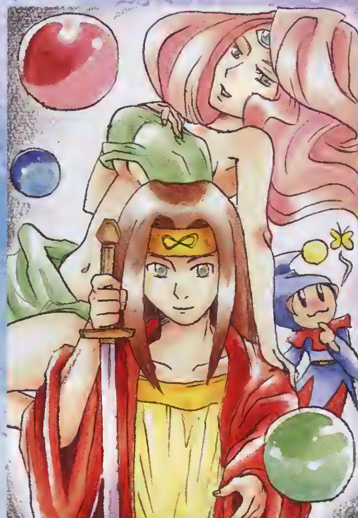
## ネオジオ博士賞



（茨木県　山キョー君）
☆一目で気に入ってしまいました！　二人とも良い味出てます！（ネオジオ博士）



（新潟県　相ヶ瀬 満さん）
☆サムライキャラの個性を良くつかんでますね！　とっても鮮やかな作品です！　また女性キャラで統一されて……あ、パクパクが居た。（ネオジオ博士）

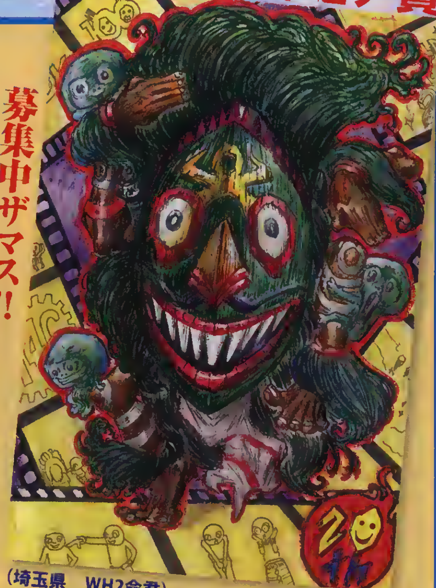


（大阪府　華南さん）
☆マジドロキャラの特徴と雰囲気がよく描かれてますね！　フールもいい感じで「あにょ〜ん」してます！（ネオジオ博士）



（千葉県　ひよこさん）
☆旧コスチュームも捨てがたい可愛さ！（TONKO）

## SNKプレイモア賞



（埼玉県　WH2命君）
☆20周年の記念マークまでついているところに感激ッ！　細部にいたる描き込みも素晴らしいです!!　今春配信予定のXboxLIVEアーケード『NBC』でマッドマンに会えますよ。（yuzuko）

# 祝20周年！　NEOGEOイラスト大募集!!

**募集中ザマス!!**

祝、NEOGEO 20周年！　ということで、どどーんと2ページにわたってお送りいたしました「NEOGEO FAN CLUB」は、いかがでしたでしょうか。今回、予想をはるかに上回る投稿が来て、NEOGEOというハードがいかに皆様に愛されていたかを再確認！　こいつはこの投稿募集を今回の1回だけでやめてしまう訳にはいくまい!!

そこで、ひきつづき投稿作品を大募集！　採用者には「おぐらえいすけ」、「TONKO」、「ネオジオ博士」、「yuzuko」がコメントを付けてくれるぞ！　あなたの心に眠る熱きNEOGEO魂を、100メガショックで呼び覚ましっ☆

**次回締め切りは3月16日（火）当日必着!!**

### NEOGEO FAN CLUBの投稿規定!!

**【投稿全般規定】**

○郵便ハガキにて応募いただく場合、作品の裏に「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！
○メール投稿にて応募いただく場合、作品と一緒に「住所」「氏名」「ペンネーム」などを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごとに3M程度の容量に圧縮して送って下さい。
○投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、掲載後45日以降にしていただくよう、お願いします。
○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化するなどの手段を！
○締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

**【ハガキイラスト投稿規定】**

○サイズはハガキ〜A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！
○イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端から5mm以内に書くと掲載時に切れる恐れがあるぞ！

**【CGイラスト投稿規定】**

○カラーモードはRGBではなくCMYKで！　変換時に色が変わってしまう可能性があるので、自分の目で確認を！
○推奨サイズは寸法7×5cm、解像度は350dpi程度。
○ファイル形式はフォトショップ形式（.psd）を推奨。JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合はクオリティ75〜95%で保存を。
○圧縮形式はzip、lzh、sitが基本。それ以外の形式での圧縮は非推奨です。やむを得ない場合は、圧縮ツールを明記してください。

**あて先および投稿メールアドレスはこちら!**

メールアドレス
**neogeo20th@arcadiamagazine.com**

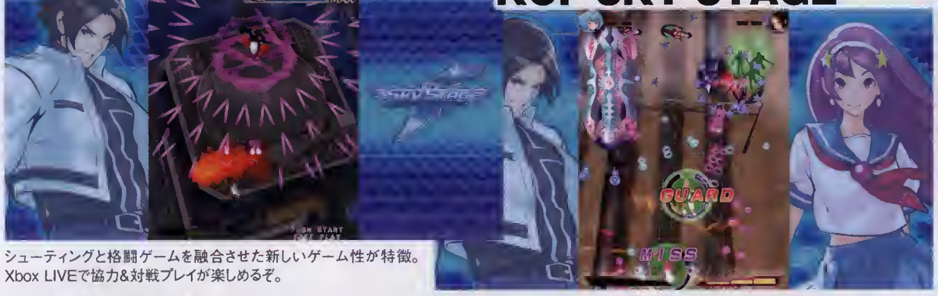
あて先
**〒102-8431**
**東京都千代田区三番町6-1**
**㈱エンターブレイン　アルカディア編集部「NEOGEO FAN CLUB」係**

# 起 続々配信! Xbox LIVE ARCADE!

今春より次々とXbox LIVE ARCADEでダウンロード配信を予定。Xbox LIVEを介してオンラインで協力や対戦が可能になっており、たくさんのプレイヤーと気軽に遊べるぞ。

※画面は開発中のものです。

## KOF SKY STAGE




シューティングと格闘ゲームを融合させた新しいゲーム性が特徴。Xbox LIVEで協力&対戦プレイが楽しめるぞ。

※画面は開発中のものです。

## メタルスラッグXX



『メタスラX』から10年ぶりのコードネームタイトル。PSPで発売された『メタルスラッグXX』がXbox360で登場!

※画面は開発中のものです。

## ネオジオ バトルコロシアム




キャラクターグラフィックがハイデフ化され、勝利デモ画面などのさまざまなイラストも、今作専用に調整し直されている。

## 20周年は通過点

# これか
# NEO

めでたく20周年を迎えたNEOGEO。
後どのような動きを見せてくれるの
紹介。20周年なんて通過点！ さら

# 承 KOFが闘劇に帰ってきた!

THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH ™

闘劇'10タイトルに『KOF2002UM』が選ばれた。シリーズ屈指の名作といわれる『KOF2002』のボリュームアップと調整を加えられた本作は絶妙なゲームバランスで人気を博している。また、アジア圏を中心に世界規模で人気を誇るタイトルで、『ARCADIA CUP』では台湾のプレイヤーが圧倒的な強さで優勝したのは記憶に新しい。

今回の闘劇では再び日本勢VS.海外勢の図式が見られるようで、白熱すること間違い無しの大会となるだろうが、日本勢にはぜひともリベンジを果たしてもらいたいところだ。



圧倒的強さを見せつけて、ARCADIA CUPで優勝したカメヒメ。今年の闘劇では日本勢のリベンジにぜひとも注目したい。






### Xbox LIVE ARCADE版にも注目!

『KOF2002UM』も今春よりダウンロード配信予定。闘劇タイトルに選ばれ、やり込む必要があるだけに、ダウンロード配信はうれしいところ。

ぜひともダウンロードして、闘劇に備えて練習してほしい。ネット対戦も可能で、実戦さながらの練習が可能だ。

詳しくはP038へ!

らの
GEO

こでは、20周年を迎えたNEOGEOが今
起承転結に基づいて四つのコンテンツを
る盛り上がりを見せてくれるぞ。

# 転 ゲーメストとコラボ! ファン必携(?)のアイテム登場!

祝！ 20周年！ ということでゲーメストとのコラボレーションでNEOGEO誤植Tシャツが登場。

ゲーメストのころの名(迷)誤植を、そのままタイトルロゴの形にしたもので、20周年を迎えたからこそできる企画だ。

今回はアルカディ屋で4種類の誤植Tシャツを発売予定。今後もこのようなネタコンテンツが登場するかも？

詳しくはP036へ!




餓死伝説2!




直サムライスピリッツ!

# 結 宴は終わらない! 夢の共演祭もいよいよ佳境へ!

THE KING OF FIGHTERS XIII™

**イベント概要**

**THE KING OF FIGHTERS XIII**
**オフィシャル プレビュー**
- **日時：3月25日18:00開演予定**
- **場所：ベルサール秋葉原1F**
- **入場料：無料**

待望のKOFシリーズ最新作『THE KING OF FIGHTERS XIII』のイベントが秋葉原で開催！ イベントの詳細はSNKプレイモア公式サイトで随時更新するので、要チェックだ！

## メーカーコメント

おかげさまで、今年NEOGEOは20周年という節目を迎えました。

これまで支えてくださった皆さま、誠にありがとうございます。

誌面でも紹介されているように、家庭用でのダウンロード配信をはじめ、さまざまな展開をしていきます。

また、NEOGEOから誕生したキャラクターたちは、『KOF SKY STAGE』や『THE KING OF FIGHTERS XIII』など、今後もさらなる活躍の場を増やしていきます！

また新たな気持ちで一歩一歩進んでまいりますので、引き続きご支援のほど、よろしくお願い致します。

(SNKプレイモア スタッフ一同)



# アルカディ屋

ゲーム系グッズ通販専門店！ ebten エビテン

NEOGEO20th特集連動企画、あ、はじめぃ！ ん？ 第一弾ということは……続報もあるってことっスか!?

## NEOGEO20周年特別企画
## 誤植TシャツNEOGEO特集第一弾！

ゲーメストジェネレーション誤植Tシャツシリーズ最新作は、NEOGEOタイトルがそろい踏み！ しれーっと20thロゴも入ったNEOGEO誤植Tシャツ第一弾はこの4枚!! 数々の誤植を産んだ『餓狼伝説』の迷誤植からチョイスした、飢餓伝説と餓死伝説2！ 2着セットで着こなすといいだろう。サムスピシリーズからは、真サムと天草降臨からのチョイス。直とは違い、どこをどうすれば降臨がシステムになるのかは永遠の謎。




背面は首下にワンポイント！

**●餓死伝説２**
商品コード：022602
販売価格：2,480円［税込］
■発売日：3月予定
■カラー：レッド／ブラック
■サイズ：S／M／L／LL／LLL

**●飢餓伝説**
商品コード：022601
販売価格：2,480円［税込］
■発売日：3月予定
■カラー：レッド／ブラック
■サイズ：S／M／L／LL／LLL




背面は首下にワンポイント！

**●天草システム**
商品コード：022604
販売価格：2,980円［税込］
■発売日：3月予定
■カラー：ブラック
■サイズ：S／M／L／LL／LLL

**●直サムライスピリッツ**
商品コード：022603
販売価格：2,980円［税込］
■発売日：3月予定
■カラー：ブラック
■サイズ：S／M／L／LL／LLL

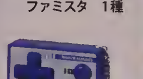
## わたしの妄想力は530000です

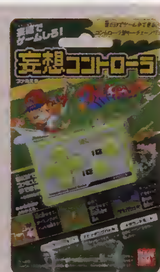
音で判断して、方向キーとボタンだけで遊ぶ新感覚ゲームが登場！ 今こそキミの妄想力が試される!!

**●妄想コントローラ 全5種**
商品コード：022605
販売価格：各880円［税込］
発売日：3月10日発売




■ナムコクラシックス ゼビウス 1種






■ナムコクラシックス ファミスタ 1種




■ストリートファイターII 3種

◎リュウ・ブランカ・ザガット
◎ケン・E.本田・ガイル
◎春麗・ダルシム・バルログ



ほかにも商品を多数ご用意！ 詳しくはWebか携帯から!!

携帯からアクセス 各商品のQRコードを携帯でスキャンしてください。
PCからアクセス http://ebten.jp/ar/

お支払い方法
1 クレジットカード［手数料なし］ JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。
2 代金引き換え払い［手数料アリ］ 代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください。

# まだ見ぬ強敵に挑戦しよう!

KOF SKY STAGE ™

稼働を迎えて、一カ月が経過した本作。今号ではエクストラボスとして登場する「クーラ」と二周目の情報を掲載。

**KOF SKY STAGE**
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発売日：稼働中（2010年1月22日）
■使用基板：TAITO Type X





## エクストラボス「クーラ」出現！ その強さはいかに!?

**出現条件**

- 一周目
- 通常プレイ（対戦にしていない）
- ボス最終段階を必殺技かボム（発動時の弾けし用当たりも含む）で撃破（1～3面までに1回）
- ノーコンティニュー

今まで、一人でプレイしているとき、急に乱入されることが無かっただろうか。なんと、本作では特定の条件を満たすことでエクストラボスとして「クーラ」が乱入してくるのだ。条件は右上の囲みで確認してほしい。決して簡単な条件ではないが、普通にプレイするよりもボスと闘う機会が一回増えるため、ハイスコアを狙う際は闘いたい。

特別なボスなだけに手強く、パターンを作らなければ苦戦は免れないだろう。



**エクストラボスが乱入!!**



▲プレイヤーキャラ時のレベル1必殺技のような弾幕だが、小型の雪だるまからも弾幕が。ボスキャラなだけあって、強力な弾幕を放ってくるぞ。

**プレイヤーキャラと一味違う!?**



▶最終段階で繰り出してくるレイ・スピン。大きく動かず、最小限の動きで弾を避けよう。また、弾消し可能な必殺技で消してしまうのもいい。

## 二周目に挑め！

一周目をクリアした時点でこのゲームを制覇したと思うにはまだ早い。今作にはとある条件を満たすことで、二周目に突入できるのだ。

ステージ道中で登場するモブキャラ（1ステージ目であればリョウ・サカザキ）を破壊した際に招待状が出現する。全ステージのモブキャラを破壊して招待状を回収するのが二周目突入への条件である。一周目とは比べ物にならない難度で1ステージ目からかなりの実力を要求されるが、やりがいがあるので、ぜひとも挑戦してほしい。



急に画面上から落ちてくるキース（モブキャラ）。このように、モブキャラはステージ道中で敵やアイテムに紛れながら出現する。見かけたら何としても破壊して、招待状を回収しよう。

## ボス分岐条件発覚!?

プレイヤーにとって、気になるボス分岐条件が発見された！ さまざまな憶測が飛び交ったなか、明かされた条件とは「リザルト画面に入る時にキャラの位置が左側か右側か」である。闘いやすいボスの分岐ルートを作れば攻略する上で役立つこと間違い無し。



ボスを倒したら、自分の闘いたいボスに分岐する側に移動しよう。

ゲームメーカーコラボレーションコーナー

# MAKER's HOTLINE



SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

## ネオジオランド 三番町店

SNKプレイモアの、各種最新情報をお届けする当コーナー。今月はついにXboxで登場する『2002UM』の仕様情報と、携帯で新展開中の『メタルスラッグ』アプリの最新作の紹介を中心にお届けします！



## PS2版とアーケード版の『2002UM』を経て、Xbox LIVE ARCADEに究極の『UM』誕生！



THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH

2009年の家庭用発売から約一年、いよいよ『KOF 2002UM』がXbox LIVE ARCADEのダウンロード販売ソフトとなって登場！　一年前の作品の移植にとどまらず、2009年夏から稼働中のアーケード版『2002UM』の要素も加え、家庭用の枠を超えた完成度を実現しているこの作品、『闘劇'10』に向けての練習には必携だ！

THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH

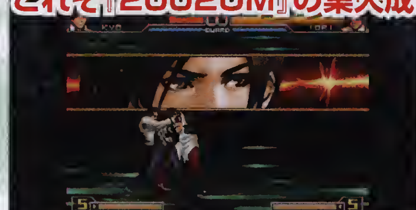
| | |
|---|---|
| ■対応ハード | ：Xbox360 |
| ■メーカー | ：SNKプレイモア |
| ■ジャンル | ：2D対戦格闘 |
| ■配信日 | ：今春配信予定 |

※画像は開発中のものです。

### 二つの『2002 UM』の長所を一つに！

好評配信中の『KOF '98 UM』に続く『UM』シリーズの第2弾となる本作。そのメニューや使用可能キャラ数、各種モードはPS2版のものを踏襲しているが、キャラや技の性能などは、後発のアーケード版のものを採用している。つまり家にいながらアーケード版そのもののゲームバランスで、豊富な家庭用ならではのモードでの練習が可能なのだ！

### これぞ『2002UM』の集大成！

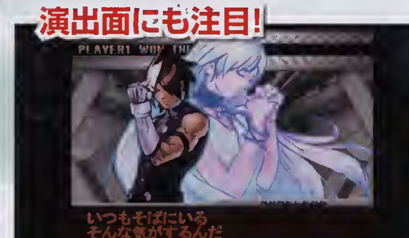


ド派手なMAX2超必殺技や豊富な新技・復活技に加え、キャラ数も66体という大ボリュームの内容が、この一本で集約される！

### 各種モードに加え、オンライン対戦も！

ゲーセンに行けない日や時間帯でも、本作ならXbox360の通信機能で、世界中の相手とリアルタイムのオンライン対戦が可能だ。さらに練習用のプラクティスモードはもちろん、2種類の難度を選べる50のミッションで腕を磨く「チャレンジモード」、CPUキャラにこちらと同じ行動をさせて技がぶつかり合った時の状況を確認できる「ミラーモード」、限られた体力でCPUキャラを相手に戦い続ける「エンドレスモード」など、腕を磨くにはもってこいの各種モードを搭載！　連続技の練習や技性能の研究などに、役立つこと請け合いだ。

### 演出面にも注目！




特定条件で出現する勝利画面なども、家でなら探し放題、見放題！

# 携帯アプリゲーム Pick Up!!

「携帯アプリって暇つぶし程度の内容なんじゃないの?」なんて言ってるアナタに喝ッ!! 今月はその歯ごたえでゲーセンのレベルをも超えた、熱い新着アプリを紹介します。

**『メタルスラッグ M2』はここで遊べる!**

DOCOMO
メニューリスト→ゲーム→アクション→SNK WORLD-i
Yahoo!ケータイ
メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→モバイルNEOGEO

## 今度も超難度! 挑戦者求ム!!






### 携帯オリジナルの『メタスラ』第2弾!

『メタルスラッグ M1』から引き続き、フィオを主人公としたオリジナルストーリー、オリジナルステージが展開する本作。本作『M2』でもおなじみのモーデン軍兵士から新たなボスキャラまで、多彩な面々がえげつない攻撃でプレイヤーの行く手を阻んでくるぞ。ゲームを構成する五つのステージは、一度クリアすれば「セレクトモード」で個別にプレイすることもできる。

そして本作『M2』最大の売りは、各ステージと全ステージ合計のスコアをサイトにアップロードし、全国ランキングに参加できる点! ひたすらスコアを高めて特定スコアで得られる階級称号と、日本一の『メタスラ』プレイヤーの座を目指そう。

## これぞ『メタスラ』! 職人芸は健在!





モーデン軍の面々は、携帯の画面でも大活躍。ドット絵の多彩な動き、絶妙な敵配置と、これぞ『メタスラ』の真骨頂!

## 全国の猛者とスコアを競え!




アップロードでいつでもどこでもランキングに参加できるのは、携帯アプリならでは。スコアラーのだいご味が手軽に味わえる!

## モバイル軍曹ちくわの スコアアップブートキャンプ

今回の『M2』にはスコアランキングがある以上、ここは気張って稼がねば!! というワケで『メタスラ』でスコアを稼ぐには、まずボーナス点になる捕虜の全員救出は基本中の基本。さらにボス戦を安定させるため、手りゅう弾を道中で節約してボス戦で使い切るのも基本だ。ミスも手りゅう弾のムダも許されない道中は、鬼のような難度になるぞ!

### ミスなど論外! その道は修羅道!?






ミスすると、救出捕虜の記録がゼロに戻る。手強い道中の敵やボス相手に、ノーミス達成は非常に厳しい……。

## 関連グッズNews

### MARS SIXTEENから NEOGEO20周年Tシャツが登場!

昨年『KOF』15周年Tシャツを制作したMARS SIXTEENが、今度はNEOGEO20周年記念のクールなデザインのTシャツをリリース! NEOGEOの歴史が凝縮されたこのシャツで、身も心もアニバーサリーイヤー一色になるべし!

### これぞ20年の重み!



FRONT



BACK

20周年ロゴのほか、前面にはMVS筐体の勇姿、背面には我らがNEOGEO作品タイトルの一覧が!

**MARS SIXTEEN NEOGEO20周年記念T-shirts**
**価格:3,990円(税込) カラー:ブラック**
**サイズ:S/M/L/LL**
**発売元:株式会社マーズ・シックスティーン**
**http://www.mars16.com/**

## 広報さんが聞いたり語ったり 第11回 yuzukoの部屋

SNKプレイモア広報のyuzukoさんが取り仕切るコーナー。今回のゲストは今号の表紙を担当いただいた、おぐらえいすけ氏。



さて今回登場いただくのは表紙イラストを担当したおぐらさんです。このテリー、KOF のとなんだか感じが違いますね。

そうですか? 今回の絵を描くときは、「餓狼伝説のテリー」を意識して描きましたので、そのせいかもしれませんね。

このテリーもとってもいい味出してますよ。今年は NEOGEO20 周年ということですが、一ユーザーとして何か想い出深いお話とかってありますか?

初めて「餓狼伝説」を見たときは、何となく海外のゲームだと思いこんでいました。絵柄が濃かったし、色使いがド派手だし、主人公がアメリカ人だったので……。NEOGEO で一番思い入れのあるのは「餓狼伝説スペシャル」ですね。友達と集まって、毎日のようにプレイしていました。避け攻撃の入力が気持ち良くって好きでした。「サムスピ」、「龍虎 2」、「KOF'94」なんかもハマりました。やっぱり NEOGEO のゲームは、演出や世界観に魅力がありましたね。

うんうん、語りだすととまらなくなりますね。そういえば……今号から投稿イラストコーナーが開設されましたね。たくさん投稿いただいています。本当にありがたいですね!

そうですね、以前から投稿イラストを見るのが好きでしたし、気持ちの入ったイラストを送っていただけると、ほんとうにうれしいですね! 気が向いたらぜひ投稿していただきたいです!

Yuzuko:これからもよろしくお願いします!!

**今月のゲスト**

### おぐらえいすけ

『ネオジオ バトルコロシアム』、NEOGEOオンラインコレクション『餓狼伝説バトルアーカイブズ』シリーズ、『サムライスピリッツ六番勝負』、『風雲スーパーコンボ』、『龍虎の拳〜天・地・人〜』などのイラストを担当。



# EXAMU-EXTRA! Vol.10

エクサム エクストラ！

描き下ろしイラストや社内の様子を中心に、エクサムの最新情報を大公開！
前回に続き、ロケテストで盛り上がっている『デモンブライド』を特集です。

## 開発スタッフ描き下ろし！ ギャラリーEX



ILLUSTRATED BY 東山 勇人

背景描きの東山 勇人です。ぱよぱよ！ アホ毛カッターの実装を心待ちにしているこんな僕にもワンチャンスありますよね？

## 『アルカナ3』よもやま話 開発リポートEX

**祝！ 闘劇'10参戦決定!!**

先月号で発表されたように、『アルカナハート3』が闘劇'10の開催タイトルとして選出されました！ 前回大会に引き続き連続参戦ということで、スタッフ一同、本当に喜んでおります。ありがとうございます！ ちまたのゲームセンターでも盛んに大会を開いていただいているようで、私も何度か大会を観に行きましたが、皆さんの熱い闘いぶりに並々ならぬ愛を感じました。やっぱり愛だよね！

さてさて、先月からシャルラッハロートも解禁され、さらなる盛り上がりをみせる『アルカナハート3』ですが、かねてよりモバイル特設サイトでお世話になっている株式会社ケイブ様が、何と！『アルカナハート』のモバイルカードゲームを作ってくださいました。『アルカナハート』は大好きだけど格闘ゲームはちょっと……、というファンの方は要チェックですよ！

そんなわけで、これからも皆さんと一緒に『アルカナハート3』を盛り上げていきたいと思っていますので、末永く応援のほど、お願い致します！



『アルカナ3』ディレクター
林 和磨

萌職人(モエストロ)を目指す機甲ディレクター。機械の体ではなく鋼鉄の胃袋が欲しいと思う今日このごろ。

## 読者参加企画スタート！

シャルラッハロートが使用可能となり、『アルカナハート3』も一段落。そこで、エクサム様にご協力いただき、二つの読者参加企画を実施致します！ 投票、投稿はP128にある宛先、またはarcanaheart@arcadiamagazine.comまで！

### 一番人気はどの聖女!? アルカナキャラ人気投票

シリーズに登場する全キャラ（アルカナ含む）を対象とした人気投票で、上位キャラは何と、エクサムスタッフの描き下ろしイラストが本コーナーに掲載されます！ **「好きなキャラ三人」**をハガキ、メール、アンケートハガキの裏面、投稿ハガキの裏面などに記入して送って下さい。**締め切りは3月30日（火）と4月30日（金）の2回で、各締め切りごとにお一人様1通まで有効**です。一緒に希望の衣装やシチュエーションなどを書いておくと、イラスト化される際に反映されるかも!?

### 愛のこもった一枚を募集!! アルカナイラストコンテスト

こちらは『アルカナハート』の投稿イラストを大募集！ シリーズに関連したイラストであれば、キャラでもアルカナでも集合イラストでもOK！ エクサム＆アルカディアにて審査の上、入賞作品は記念品贈呈のほか、右カコミで紹介している「アルカナハートモバイル」にて、待ち受け画面として配信させていただきます！ **締め切りは4月14日（水）で、お一人様何通でも投稿可能**です。投稿規定は読者コーナー「A-Fro」と同じですので、P083の欄外をご参照下さい。

## 『アルカナハート』が携帯アプリでカードゲームに!!

ARCANA HEART アルカナハート カード オブ グローリー CARD of GLORY

シューティングやモバイルサイト「ゲーセン横丁」でおなじみのケイブにより、『アルカナハート』が携帯アプリ化！ この『アルカナハート カード・オブ・グローリー』は、育成要素を加えた超本格カードゲーム。ユーザー同士の対戦や大会、ランキングなど、充実した遊び方が可能だ。なお、初期に選択できるキャラは、はぁと、神依、キャサリン、ヴァイスの四人。その後も続々と追加配信される予定とのことだ。




対戦シーンはカードを使用し、アーケードさながらのアクションが繰り広げられる。携帯アプリオリジナルのストーリーにも注目だ！




キャラクターを育ててカードでバトル!!

**アプリが遊べる「アルカナハートモバイル」はこちら！**

docomo iMenu→［ゲーム］→［アクション］→［アルカナハートモバイル］

●PCサイトもオープン！ http://arcanaheart.cave.co.jp/

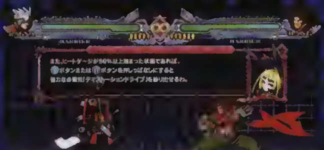
アークシステムワークス × アルカディア よもやま企画コーナー　第十回

# ASW風林火山

前回に引き続き、新情報がめじろ押しの『ブレイブルー』関連商品を特集。萬駆さんがお休みにつきまったりお届けします!

## 新キャラクターを加えて家庭用『BBCS』発売決定!!

この夏、PS3版とXbox 360版の『BBCS』が発売決定！　重厚なストーリーモード、PSP版から追加されたレギオンモードなど多彩なゲームモードに加え、新キャラクターとしてアーケードのエンディングでノエルが覚醒した姿、μ（ミュー）-No.12-が参戦！　これで腕をみがき、アーケードでの対戦に挑戦してみよう！



◀チュートリアルはフルボイス仕様。基本から独自のシステムまで、レイチェルが優しく(?)教えてくれます。



▶特大ボリュームのストーリーモードはもちろん健在。ハザマのたくらみは達成されるのか？　アーケードでの謎がここで明らかに!

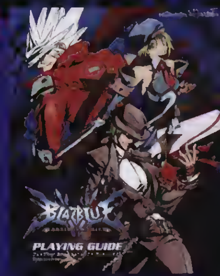


μ-No.12-
ミュー・トゥエルブ

PS3版／Xbox 360版　『BLAZBLUE　CONTINUUM SHIFT』
発売日：2010年7月1日　価格：通常版 6,800円（税込7,140円）／Limited BOX 9,200円（税込9,660円）
Limited BOX仕様：スーパーピクチャーレーベル／特製専用化粧箱／収録台本レプリカ（ミニサイズ版）／ねんどろいどぷち（ノエル＝ヴァーミリオン）／BLAZBLUE VISUAL BOOK

## 『BBCS』増刊 好評発売中!!

技データやボイス、メッセージなど、ファン垂涎のデータがギッシリ詰まった「ブレイブルー　コンティニュアムシフト プレイングガイド」が、1,580円（本体1,505円）で発売中！　増刊につき書店に並ぶ期間が短いので、未入手の人は急いでご購入を!






おなじみのキャラクター、術式兵装、超必殺技などがカード化。コレクション用に集めてみては?





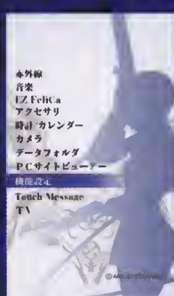
## 『アクエリアンエイジ』にゲスト参戦!!

アーケードゲームとしても登場したトレーディングカードゲーム「アクエリアンエイジ」シリーズに、『ブレイブルー』が参戦！　『ブレイブルー』といっても1作目の登場キャラクターだけでなく、ツバキ、ハザマも登場。キャラクタービジュアルのほか、家庭用の予約特典などで描かれたものを含め各種公式イラストもカード化されているので、ゲームだけでなくコレクション用としても楽しめるぞ。

アクエリアンエイジ エキストラエクスパンション BLAZBLUE
発売日：2010年2月26日（発売中）　価格：1パック12枚入り420円（税込）　販売元：株式会社ブロッコリー

## 「BLAZBLUE MOBILE」でケータイライフを彩れ!!

『BLAZBLUE』シリーズの最新情報や携帯用のデジタルコンテンツを配信する「BLAZBLUE MOBILE」が好評配信中！　きせかえコンテンツや待ち受けFLASHといった定番モノに加え、有名プレイヤー「かきゅん」氏による攻略情報、『BBCS』稼働店舗情報など盛りだくさんの内容だ。情報料無料のページも多いので、まずは一度、右コードからアクセスしてみては？






はみだし風林火山

●読者プレゼントのお知らせ：ブロッコリー様より「アクエリアンエイジ エキストラエクスパンション BLAZBLUE」のプロモーションカード3種セットを3名様分、アークシステムワークス様より「BLAZBLUE MOBILE」入会者に抽選でプレゼントされているタオカカボトルキャップセットを1名様分、読者プレゼントとしていただきました！　ご希望の方はP002をご参照の上、アンケートハガキにてご応募下さい。

グレフ×アルカディアが贈る

# 月刊G.rev通信

ゲッカン グレフツウシン

2010年はグレフ設立10周年にして、『旋光の輪舞』5周年という記念すべき年。当「月刊グレフ通信」でも、さまざまな企画を打ち出していくので、グレフファンの皆さんはご期待あれ!



## 読者の疑問を解決! グレフ質問箱

読者のお便りにあった疑問・質問に開発者が答える新コーナーが発足! 今回はアンケートなどでよく見られた疑問二つにお答えするぞ!

**Q** 『旋光の輪舞』から仲良しカップルであるミカとアーネチカですが、続編の『DUO』では、二人の間に何か進展はあったのでしょうか?

**A** まだ結婚には至っていないようです。ですが、互いに努力をしている「よいカップル」なのではないかと思いますよ(笑)。(回答:ディレクターマルヤマ氏)

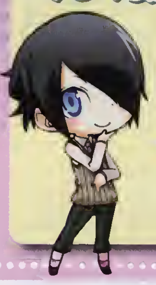
**Q** 『旋光の輪舞DUO』のキャラには裏設定がたくさんあるようですが、ユルシュルは二重人格的な言動といい、謎の関西弁といい、G.S.O.製の搭乗機といい、怪しさ爆発です。何かありますよね!?

**A** 怪しいですねー。

『旋光の輪舞DUO』には、設定面で大小さまざまな仕掛けを施していますが、その辺はあまり深読みしすぎずに素直にとらえてもらうといいかもしれません。

ユルシュルがG.S.O.の機体に乗っているのは、G.S.O.の機体に乗ってるから逆にG.S.O.じゃないのかなと思わせておいて、でも実はやっぱりG.S.O.だったりするとか(笑)、って、言っててだんだんこんがらがってきましたが、そういった「裏の裏で実は表」のような設定も、いろんなところにちりばめていますので。(回答:同氏)

## グレフ設立10周年企画第1弾、始動!



僕たちの生みの親・グレフが設立されてから今年で10年。それを記念して、今号から読者の皆さんの質問に答える投稿コーナーが始まるぞ。グレフ作品なら題材は何でもOK、聞きたい疑問点などを下記宛先まで応募してくれ!

宛先:〒102-5431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
「月刊グレフ通信 グレフ質問箱」係

※本誌付属アンケートハガキの自由欄でもご応募できます。

## ペルナちゃん in わんだーふぇすてぃばる! 2010冬



Wonder Festival 2010 Winter 出展作品紹介

### 「ワンフェス」とは?

造形メーカー海洋堂が主催する、世界最大のガレージキットのイベント。さまざまな開催形態を経て、現在は年に、冬・夏の2回、幕張メッセを会場に開催されている。

2月7日に幕張メッセにて開催された『ワンダーフェスティバル2010冬』にて、オーキッドシードより、1/7ペルナフィギュアがリリースされることが判明。『Rev.X』のB2コスチュームに身を包み、うさぎさんと一緒にポーズをキメるペルナちゃんが超キュート! これは、センコロファンならずともマストバイの逸品だ。

6月予定と発売まで少し時間があるが、グレフオンラインショップでも取り扱い予定とのことなので、こまめにサイトをチェックしよう!

[製品概要] PVC塗装済完成品『旋光の輪舞』ペルナ

■制作:オーキッドシード
http://www.orchidseed.co.jp/
■発売時期:2010年6月予定
■スケール:1/7スケール
■価格:未定
■原型製作:吉野敦(CARREY)/協力:蘭丸

## グレフオンラインショップ新商品紹介



はいはーい!! 今月のグレフオンラインショップ新商品紹介はなんと、『まもるクンは呪われてしまった!』だーいとーくしゅー! ワタシたちのイラストが入ったグッズが2種類ドドンと登場、どっちも便利なステキアイテムなので、買わないとは言わせないさね!

■まもるクンは呪われてしまった! タオルハンカチ



■まもるクンは呪われてしまった! フェイスタオル



イラスト:高山瑞季

ということで、今月の新製品コーナーでは、『まもるクンは呪われてしまった!』グッズ2種類をご紹介。

まずは高山瑞季さんのキュートなイラストが目を引くハンカチと……、もう一つは「地獄戦隊マモレンジャー」タオル!? 「マモレンジャー」と言いながら、ふるるとのわがセンターなのが気になるが……。あと、キンヤはなにゆえ着ぐるみか。それはさておき、どちらも描き下ろしイラストで、ほかでは手に入らないものだ。買い逃さないようにしよう!

**PRESENT** 今月は『まもるクン』&高山さんのファンにはたまらない、上掲のハンカチ+タオルのセットを1名様にプレゼント! 2ページの応募方法を参照し、どしどし応募してほしい。グレフさんへの質問も送ってね!

トレーディングカードゲームがアーケードをも熱くする！

# 月刊ブシロード

Weiß Schwarz ヴァイスシュヴァルツ

今月は『KOF』と『アイマス』が参戦中のブシロードの大人気カードゲーム、『ヴァイスシュヴァルツ』の店舗大会に注目！ そのほか、話題の新商品の詳細もイラスト付きでどーんとお届けします！

カードを集めたら次のステップにチャレンジ！

## デッキができたら店舗大会に出てみよう！

『闘劇'10』も気になるけど、カードゲームの世界でもほぼ毎日熱い大会が展開中！ 今回はライターちくわが、その大会の一つに特攻してみました！

**ライターちくわ（以下・ち）**：というワケで、アーケーダーらしく『アイドルマスター』のデッキを組んで、雪の舞う新宿まで来てみたワケですがッ！

**編集尾崎（以下・尾）**：大会と聞いて大きな会場でもあるのかと思いましたが、店内の対戦スペースでそのまま開催するんですねぇ。ゲーセンの店舗大会と似ているかも……。

**ち**：うむその通り。とりあえず先日別の大会で3位になったこのデッキで、がっつりブッこんできますァ!!

**尾**：逝ってらっしゃーい。

～大会開始→大会終了～

**ち**：2勝2敗でしたーッ!!

**尾**：……中途半端ですな（汗）。

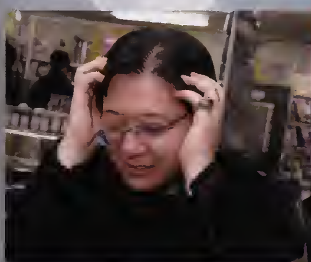
**ち**：い、一応最後に勝てれば3位の可能性もあったんだからぁ！

**尾**：しかし初対面なのに、周りのプレイヤーさんとの対戦後の談義でだいぶ盛り上がっていましたね～。

**ち**：プレイヤー同士の距離が近い、アットホームな店舗大会ならではのだいご味ですな。初心者の勉強の場、出会いの場としても最高ですぞ！

**尾**：参加賞でPRカードなどももらえますしね。大会開催情報については、公式HPや各店舗にてご確認をば！

近くのお店で気軽に参加可能！





参加することに意義がある!? 負けてくやしいけど、プレイすることが楽しいので問題無し！

### ちくわの大会用デッキはこんな感じでした。

ちくわ愛用デッキ（ネオスタンダード仕様）も一応公開。デッキを組んだことのない人への参考にはなる……か？

| カードの種類 | カード番号 | カード名 | 枚数 |
|---|---|---|---|
| レベル0キャラ | IM/S07-033U | 浮世離れ貴音 | 4 |
| | IM/SE04-04R | 夢への一歩 涼 | 3 |
| | IM/S07-078R | 癒し系あずさ | 2 |
| | IM/S07-091C | ボーカリスト千早 | 4 |
| | IM/SE04-26R | 事件の予感 律子 | 4 |
| レベル1キャラ | IM/S07-030R | 四条 貴音 | 4 |
| | IM/SE04-06R | 大きな秘密 涼 | 3 |
| | IM/SE04-10C | 凸凹コンビ 涼＆夢子 | 3 |
| レベル2キャラ | IM/S07-031R | お姫様 貴音 | 1 |
| | IM/S07-044C | 月夜の下の貴音 | 2 |
| | IM/S07-093C | 歩く仕切り屋 律子 | 3 |
| | IM/SE04-29R | 歌の助言 千早 | 2 |
| レベル3キャラ | IM/S07-037U | 気まぐれな美希 | 3 |
| イベント | IM/S07-046U | 寄り道 | 4 |
| クライマックス | IM/S07-049CC | Next Life | 3 |
| | IM/S07-050CC | フラワーガール | 2 |
| | IM/S07-100CC | 隣に… | 3 |

#### デッキのコンセプト

レベル0、1、2、3の順でキャラカードの枚数が少なくなる構造の、事故も少ない標準的な構成。『アイドルマスター』エクストラパックの涼系カードと、優秀な補助カード「寄り道」のおかげで、レベル2までの場の準備を比較的安全に進められる。レベル1で準備、レベル2以降で爆発と、闘い方も基本に忠実。今後は赤の回収系カードを加え、安定性をさらに増す予定です。

## NEW LINEUP

### 『D.C. D.C.II プラスコミュニケーション』ファン待望の発売開始！

大人気PCゲーム『D.C. ～ダ・カーポ～』シリーズと『D.C.II ～ダ・カーポII～』シリーズが、再び一つになって『ヴァイスシュヴァルツ』に参戦！ 好評発売中の構築済みトライアルデッキに続き、3月27日にはブースターパックも発売される。ブースターパックには、たにはらなつき先生、かゆらゆか先生、立羽先生、みつまむ先生、igul先生の描き下ろしカードが登場。トライアルデッキとブースターパックのそれぞれにランダムで、主演声優さんの箔押しサイン入りカードが封入されているのも見逃せない！ フルコンプを目指して買いまくれ!!

初音島の思い出ふたたび――



『D.C. D.C.II』で未収録だったシーンもカード化!? ネオスタンダード大会でも『D.C. D.C.II』のカードと一緒に使えるぞ。

デッキ構築がさらに面白く！

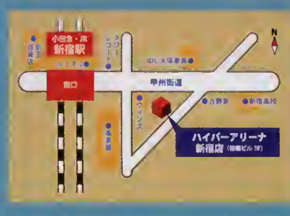


本作ではトライアルデッキ限定カードは5種、クライマックスは16種。デッキ構築の幅がより広がる！

## SPECIAL THANKS

今月の大会取材協力店

**イエローサブマリン ハイパーアリーナ新宿店**



東京都新宿区新宿4-2-21 相模ビル3F
営業時間／平日12:00 ～ 21:00
土日祝11:00 ～ 20:00（年中無休）
TEL ／ 03-5367-2182
http://www.yellowsubmarine.co.jp/shop/shop-033.htm

# 闘劇

闘劇'10 -SUPER BATTLE OPERA- THE 8th ARCADIA CUP TOURNAMEN

# 2010.5.1開幕!

**闘劇'10 グランドスケジュール**

## ◎2010.3.30　地方予選開催店舗＆スケジュール発表

本誌ならびに闘劇公式HPにて告知

## ◎2010.5.1 ~ 7.31　全世界の予選会場にて地方予選開催

日本全国各地のゲームセンターおよび世界各国で予選開催

## ◎2010.9　全世界決勝大会 闘劇'10 FINALを開催

関東地方にて開催予定。詳細は決まり次第、本誌ならびに公式HPにて告知

※上記スケジュールは、2010年2月27日時点の予定で、変更される可能性があります。

**全国地方予選の開催店舗募集は締め切りました。**
**多数のお申し込み、誠にありがとうございました！**

# 「闘劇」、それは対戦格闘ゲームの最高峰。

「闘劇」は、数々の予選を勝ち抜いてきたプレイヤーたちの中から、「対戦格闘ゲームのNo.1」を決める全国規模……いや世界規模のゲーム大会です。全国のゲームセンターで行なわれる地方予選には、延べ2万8千人のプレイヤーが参加。最終決戦となる決勝大会には、なんと6,000人以上の対戦格闘ゲームファンが足を運ぶ、「世界最大級の対戦格闘ゲーム大会」となりました。

海外からの参戦も多く、米国西部・東部・中南部、イギリス、フランス、ドイツ、オーストラリア、韓国、北京・上海、台湾、香港など数多くの国々でも予選が開催されており、今年はさらに参加国が増加します。

ゲームによる競い合いの楽しさを、ドラマティックで、エキサイティングに見せることができる、日本唯一のゲーム大会・イベントが、この「闘劇」です。

# 今年の「闘劇」は、大きな変革をします。

より多くのプレイヤーに満足してもらえるように、例年の決勝ステージ以外にもステージを設けて祭典形式で運営するため、開催タイトルのカテゴリーをAとBに分けています。

詳細は闘劇公式HPにて随時発表していきますので、そちらをご覧ください。

# 戦闘準備、OK?




## 闘劇公式HPアドレス

**http://www.tougeki.com/**

■お問い合わせ　http://www.tougeki.com/info_contact

## 闘劇'10大会レギュレーション

各ゲームタイトルごとに、ルールは異なります。次項で掲載している大会レギュレーションは、全国地方予選・本選決勝大会ともに共通のレギュレーションです。プレイヤーの地元ローカルルールと違う場合もありますので、ルールをよく読んで、闘いに挑んでください。

※シングル戦（1on1）、タッグ戦（2on2）、チーム戦（3on3）の開催形式は、2010年2月27日時点の予定で、変更の可能性がありますことご了承ください。

※本選出場枠数は2010年2月27日時点の予定で、変更の可能性がありますことご了承ください。

※開催タイトルは、現時点でのバージョン表記です。予選開催後〜本選までにバージョンが変更されるなど、競技に影響を与えるアップデートがあった場合は、どのバージョンで運営するか、ルールの追加・変更がある場合などの状況が生じた場合は、本誌ならびに公式HPにて告知致します。

Category A

## STREET FIGHTER Ⅳ




CAPCOM


**3on3チーム戦(勝ち抜き戦)**
**本選決勝大会出場枠32チーム**

□レギュレーション
1試合2ラウンド先取制
チーム内同キャラクター不可
試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
全キャラクター使用可
試合ごとのキャラクターの変更不可
その他工場出荷設定
両チーム一人目は試合前申告制

## 鉄拳6 BLOODLINE REBELLION




BANDAI NAMCO GAMES


**3on3チーム戦(勝ち抜き戦)**
**本選決勝大会出場枠32チーム**

□レギュレーション
1試合3ラウンド先取制
チーム内同キャラクター不可(エディ、クリスティは別キャラ扱い)
全キャラクター使用可
試合ごとのキャラクターの変更不可
その他工場出荷設定
両チーム一人目は試合前申告制
試合前にじゃんけんをし、勝ったチームがコンパネ決定権orステージ選択権を選択(先鋒戦以降は負けた側のチームがステージを選択)

## BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT




ARC SYSTEM WORKS


**2on2タッグ戦(闘劇型早稲田式)**
**本選決勝大会出場枠32チーム**

□レギュレーション
試合ごとのキャラクターの変更不可
両チーム一人目は試合前申告制
試合形式は闘劇型早稲田式(先鋒対決・大将対決により1対1の場合のみ勝利者同士が決定戦)
その他工場出荷設定

Category B

## GUILTY GEAR XX ΛCORE




ARC SYSTEM WORKS


**3on3チーム戦(勝ち抜き戦)**
**本選決勝大会出場枠8チーム**

□レギュレーション
1試合2ラウンド先取制
チーム内同キャラクター不可
全キャラクター使用可
試合ごとのキャラクターの変更不可
その他工場出荷設定
試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
両チーム一人目は試合前申告制

## STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE Fight for the Future




CAPCOM


**3on3チーム戦(勝ち抜き戦)**
**本選決勝大会出場枠8チーム**

□レギュレーション
1試合2ラウンド先取制
チーム内同キャラクター不可
全キャラクター使用可
試合ごとのキャラクターの変更不可
スーパーアーツの変更可
その他工場出荷設定
ファーストバージョン(旧基板)を使用
試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
両チーム一人目は試合前申告制
ケンvs.まことのニュートラル投げフィニッシュは禁止。特定の技で挟み込むガード不能連係は特に制限を設けない。

## ARCANA HEART 3

EXAMU





**2on2タッグ戦(闘劇型早稲田式)**
**本選決勝大会出場枠32チーム**

□レギュレーション
試合ごとのキャラクターの変更不可
両チーム一人目は試合前申告制
試合形式は闘劇型早稲田式(先鋒対決・大将対決により1対1の場合のみ勝利者同士が決定戦)
その他工場出荷設定

## THE KING OF FIGHTER 2002 UNLIMITED MATCH

SNK PLAYMORE





**1on1シングル戦**
**本選決勝大会出場枠32人**

□レギュレーション
試合ごとのキャラクターの変更可
一人目のキャラクターを試合前申告制
その他工場出荷設定

## Virtua Fighter5 R

SEGA





**3on3チーム戦(勝ち抜き戦)**
**本選決勝大会出場枠32チーム**

□レギュレーション
1試合3ラウンド先取制
チーム内同キャラクター不可
全キャラクター使用可
試合ごとのキャラクターの変更不可
その他工場出荷設定
試合前にじゃんけんをし、勝ったチームがコンパネ決定権or先鋒の後出し+ステージ選択権を選択(先鋒戦以降は負けた側のチームがステージを選択)

Category A

## 戦国BASARA X

CAPCOM





**1on1シングル戦**
**本選決勝大会出場枠8人**

□レギュレーション
※協議中のため、後日公開

## SUPER STREET FIGHTER IIX Grand Master Challenge

CAPCOM





**3on3チーム戦(勝ち抜き戦)**
**本選決勝大会出場枠8チーム**

□レギュレーション
スーパーキャラクター使用可
豪鬼の使用不可
チーム内の同キャラクター不可
※スーパーキャラクターとノーマルキャラクターは別扱い
試合ごとのキャラクターの変更不可
試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
両チーム一人目は試合前申告制
スピードはターボ3固定
その他工場出荷設定

Category B

※今号に掲載している大会の仕様・日程・レギュレーションなどの記載事項は、すべて2月27日時点で予定されているものであり、変更の可能性があることをご了承ください。

# 新作情報

旬の新作ゲーム目白押し!!

# ニューカマー最前線

## New Comer Front Line

アミューズメント・エキスポの開催に合わせ、続々と入ってきた新作情報。格闘からパズルまでより取り見取りの新作をまとめてお届け!

待望のメルブラ最新作、新基板にて登場!

## メルティブラッド　アクトレスアゲイン　カレントコード

| | | |
|---|---|---|
| ■メーカー：エコールソフトウェア／セガ | ■使用基板：RINGWIDE | ■稼働日：今春予定 |
| ■操作方法：8方向レバー＋5ボタン | ■ジャンル：対戦格闘 | ■ネットワーク：— |

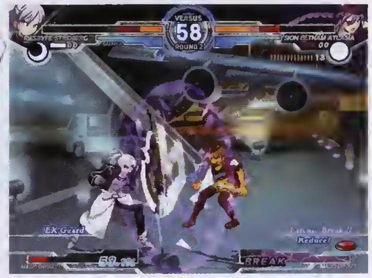
同人ゲームからアーケードへと参入し、若いプレイヤーから絶大な人気を誇っている『メルティブラッド』の新作が登場! PS2版からの新キャラクターを加え、再びゲームセンターへ。





### 新キャラクターを加えリニューアル!!

『カレントコード』の目玉の一つである新キャラクターは、まず二人が公開された。一人目は浅上女学院の制服をまとった遠野秋葉。私服Ver.とは技が異なり、拳主体、足技主体など、やりがいのある性能となっている。まあ、秋葉が優遇されるのは原作者の愛的に仕方が無い(笑)。



グラフィックの向上、そして対戦バランスが大幅に調整されている。既存のキャラクターにも変更点が満載の模様!?

### 『空の境界』の主人公がゲスト参戦!!

奈須きのこ＆武内崇両氏のサークル「竹箒」が制作し、劇場版アニメにもなった伝奇小説『空の境界』から両儀式も参戦！　遠野志貴と同じく物の「死」を見る「直死の魔眼」を持ち、ナイフを手に闘う。中性的ないでたちだが、れっきとした女の子である。





◀PS2版では「生きているのなら——神さまだって殺してみせる」を有言実行できる攻めの強さだったが……。




▶『空の境界』は本シリーズの原典『月姫』とリンクしている部分があるので、興味がある人はチェックしてみては?

### スタイルセレクトは健在!!

プレイスタイルに合った技性能やシステムが選べる、「スタイルセレクト」は健在。「このスタイル一択！」とはならなかった前作のような絶妙な調整に、今から期待が高まるところだ。



連係重視か、コンボ重視か、バランスを取るか。同じキャラクターでもスタイルによって戦術が変わる上、1試合ごとにスタイルを変えられるので、やり込み度は高い。全スタイルマスターするのが理想!?

## モンスター　エンシェントクライン

インディーズ格闘ゲームの話題作がゲーセンに登場!

| | | |
|---|---|---|
| ■開発元：8105graphics. | ■使用基板：eX-BOARD | ■稼働日：未定 |
| ■操作方法：8方向レバー+4ボタン | ■ジャンル：2D対戦格闘 | ■ネットワーク：― |

**2008年夏に発表されて以来、続報が途絶えていた『モンスター エンシェントクライン』だが、2月上旬のロケテストを経て、ついにゲーセンデビュー（予定）! 独特のシステムに注目だ。**





### さまざまな種族が集う 本格派2D対戦格闘

インディーズ格ゲー『モンスター』が、グラフィックの大幅リニューアルと新要素を加えてアーケードに登場！　操作系統やコマンドはシンプルながら、必殺技（別技でもOK）を弱→中と連続で出せる「コマンドチェーン」、ガードに成功してゲージをためると相殺から連続技を狙える「パワーブレイク」など、多彩なシステムによって奥深い内容となっている。特に時間経過でたまるゲージを使って発動可能な「モードシフト」は、無敵技（発動時）、能力強化、超必殺技ゲージストック増加と、さまざまな要素が詰まっている。全く新しい2D格ゲーを体感せよ！





キャラクターの大半が獣人だけあり、力強い攻防が繰り広げられる。だが、ジャンプキャンセルやモードシフトを使えば空中連続技もバッチリ決まるのだ。

### 超個性派ぞろいのキャラクターに注目!!

獣人を中心に多彩な種族がそろう本作のキャラクターは、各自が独特の能力を持つ。例えば右イラストのアレクサンドルは、必殺技が無く防御力が低い代わりに、何と通常技のほとんどがガード不能！　ほかにも鏡を使って瞬間移動する真夜など、一風変わった能力がめじろ押しなのだ。



## 初音ミク「Project DIVA Arcade」

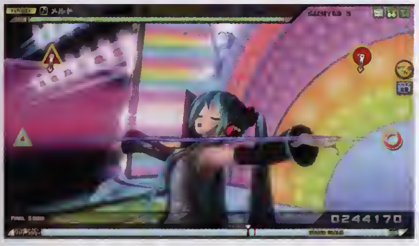
みんな大好き初音ミクの最新情報!

| | | |
|---|---|---|
| ■メーカー：セガ | ■使用基板：RINGEDGE | ■稼働日：2010年初夏稼動予定 |
| ■操作方法：タッチパネル+ボタン | ■ジャンル：リズムアクション | ■ネットワーク：ALL.Net |

**ソロコンサートも決まり、ますます絶好調の「初音ミク」ワールド。今回はモジュール情報と初音ミクソロコンサートの情報を公開。ますます身近になる初音ミクの今後に期待だ!**

### 新感覚&超シンプル! PVスタイルリズムゲーム!

四つのボタンを、曲に合わせてタイミングよく押す、というだれでも気軽に遊べるシンプルなリズムゲームの初音ミク『Project DIVA Arcade』。稼動が待ち切れないミクファンも多いだろう。今回はそんなミクファンのために衣装モジュールの一部を公開するぞ。そのほかにもどんなモジュールが登場するのか、それを妄想するだけでもみっくみくにされてしまいそう。稼働日よ、お願い早く来て！



新要素の「ボタン同時押し」。ボタンを押し続けることで得点を増やす「HOLDボーナス」が高得点をかせぐチャンスポイントだぞ。




### 3月9日は『ミクの日』!! ミクの日感謝祭開催!!

3月9日はミクの日！　ということで、初音ミクのソロコンサートが開催されるぞ。これはもう行くしかない！　詳しくは下記URLで。

http://miku.sega.jp/39/

**初音ミク・ひるコンサート ～こんにちは、初音ミクです～**
OPEN 12:30 / START 13:30

**初音ミク・ソロコンサート ～こんばんは、初音ミクです～**
OPEN 18:30 / START 19:30

| 会場 | チケット代 |
|---|---|
| Zepp Tokyo | 4,390円（税込/ドリンク別） |

ミクの日感謝祭 39's Giving Day

伝説の名車を駆り、スピードの頂点を目指せ!

# 湾岸ミッドナイト MAXIMUMTUNE 3DX PLUS

■メーカー：バンダイナムコゲームス　■使用基板：System N2　■稼働日：2010年3月予定
■操作方法：1ハンドル、2ペダル1レバー、2ボタン　■ジャンル：レース　■ネットワーク：無し

楠みちはる先生の人気カーバトル漫画『湾岸ミッドナイト』を原作とするドライブゲームの最新バージョンが、追加要素を携えて登場！　気になるその内容を、ここに一気に紹介！

## 人気漫画原作のレースゲーム、新要素追加で大幅パワーアップ!

ドライブゲームファンには説明不要の『湾岸ミッドナイトMAXIMUMTUNE3 DX』が、今冬最新バージョンにモデルチェンジ！

さまざまな新要素が追加された本バージョンだが、中でも目を引くのが追加車種。今回、古いところからは、「ハコスカ」の愛称で知られる名車、日産「スカイラインGT-R（KPGC10）」が満を持して参戦。また、新しいものでは、2007年に登場した「GT-R（R35）」。ともに国産スーパーカーを代表する存在なだけに、乗り心地もかなり期待できそうだ。

新コース「福岡都市高速」は、既存のコースに比べて高低差が大きく、カーブと直線がバラエティ豊かな形で入り交じっているのが特徴。緩急に富んだドライビングが楽しめる構造になっている。

さらに、右に挙げたドレスアップパーツ類にも要注目！　本バージョンではカスタマイズの自由度が大きく上昇している。自分だけの愛車を作り上げ、新バージョンを自分だけの車で駆け抜けろ！






ちなみに地元福岡では、車窓からの景色が良いことでも有名な道なのだとか。脇見運転にはご注意!?







ドクロの旗のもとに——。いざ行かん、嵐の海へ!

# デッドストームパイレーツ

■メーカー：バンダイナムコゲームス　■使用基板：System 375　■稼働日：2010年4月予定
■操作方法：ガンコントローラー＋舵輪コントローラー　■ジャンル：ライド型2人協力ガンゲーム　■ネットワーク：ALL-NET

海賊船型筐体とガンコントローラーを組み合わせた、アトラクション感覚の海洋冒険ゲームが登場！　悪霊や怪物など、さまざまな危険がひしめく嵐の海に舞台に、スリルと興奮満点の冒険を楽しもう！

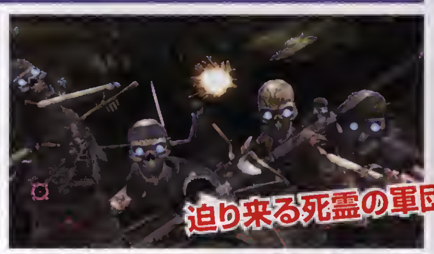



## カップルで!　家族で!　友達同士で! アトラクション気分で冒険の旅へ!

海賊船型筐体に乗り込み、ガンコントローラーと舵輪コントローラーを操って、海賊気分で大冒険！

それがこの『デッドストームパイレーツ』だ！

基本的な操作はガンシューのそれを踏襲しているが、荒波を再現した筐体の動きと多彩なギミックが、ほかの作品には無い緊張感とめくるめく興奮を演出するぞ！　ぜひ、二人一緒に挑戦してみよう！




暗闇の中、青く光る不気味な目！　敵意もあらわな骸骨の大群を、黄金銃で撃ち抜け！……って、ちょっと数が多いよ、これ！　いや、ちょっと待てって。落ち着けって、お前ら！




冒険を阻む危険は怪物たちだけではない。自然は時としてその牙を冒険者たちに向けるのだ！　舵輪コントローラーで船を操作し、数々の障害を乗り越えよう！




各ステージの最後に待ちかまえるのは、お約束ともいえる巨大ボス。見よ、この偉容を！　生々しい質感を持った美麗なグラフィックと、筐体の振動が決死の対決を盛り上げる！

またもや音楽と平和を守るべく、たまとももが大活躍!

## ミュージックガンガン! 曲がいっぱい☆超増加版!

新曲と新しいアクションも増えて、より楽しめる内容になったよ!

| | | |
|---|---|---|
| ■メーカー：タイトー | ■使用基板：TAITO TypeX2 | ■稼働日：2010年4月稼働予定 |
| ■操作方法：ガンコントローラー | ■ジャンル：音シュー | |

### 収録曲は80曲以上!!

公式HPにて募集したリクエストを参考に、厳選した新曲・話題曲を収録。前作の31曲に50曲以上も追加されたバージョンが、この春登場する!!

前作でも好評だった、「初音ミク」とのコラボレーションも、ますますパワーアップしているぞ!



ゲームには、ミュージックガンガンオリジナルの初音ミク[ミューズポリスVer.]も登場!

©Cripton Future Media. inc, ALL RIGHTS RESERVED




人気曲や追加曲はアイコンで確認できるぞ。

最大四人で協力プレイが可能!

## GAIA ATTACK4

ホーンテッドミュージアムで好評だった、超軽量振動ガンを踏襲!

| | | |
|---|---|---|
| ■メーカー：タイトー | ■使用基板：TAITO TypeX2 | ■稼働日：2010年7月稼働予定 |
| ■操作方法：ガンコントローラー | ■ジャンル：四人用ガンシューティング | |

### 迫力の大画面と軽量振動ガンコン!

1台の筐体で最大四人が一緒にプレイできるガンシュー登場! 協力プレイながら独立ライフ制なので、うまくプレイすればどんどんライフが貯まっていく。ハチャメチャなエイリアンをみんなで撃退しまくろう!









敵エイリアンは、ゲーム性とは裏腹(?)に結構ガチで襲いかかってくる! つか、かなり怖いんですけど!!

癒し系落ちモノパズルが登場!

## お茶犬のパズル

本作は、落ちモノパズルで定評のコンパイルハートが手掛けているぞ!

| | | |
|---|---|---|
| ■メーカー:コンパイルハート | ■使用基板：PGM2 | ■稼働日：2010年4月稼働予定 |
| ■操作方法：8方向レバー+3ボタン | ■ジャンル：パズル | |

### お茶犬のパズルで「ほっ」としよ?

20代の女性に人気のあるお茶犬を題材にしたパズルが登場。降ってくる2～4個の色違いのお茶犬ブロックを、縦横四つそろえると消せる。連鎖を組むことも可能で、上まで積み上がったらゲームオーバー。



ルールは一般的な落ちモノパズル。相手にやかんを送りつけ、上まで積ませることで面クリア。

ジグソーパズルで対戦!?

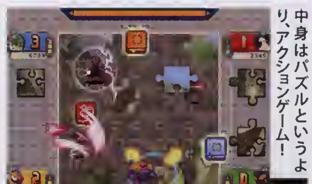
## ジグソーワールドアリーナ

ディスガイアからゲストキャラも登場! いつもの調子で好き放題やってくれますよ!!

| | | |
|---|---|---|
| ■メーカー：アイデアファクトリー/コンパイルハート | ■使用基板：PGM2 | ■稼働日：2010年稼働予定 |
| ■操作方法：8方向レバー+3ボタン | ■ジャンル：パズル | |

### アイテムや必殺技があるパズル!?

アクション要素が非常に高い、ジグソーパズルが登場! 左右にポップアップするジグソーのピースを中央のフィールドにはめていき、より多くはめた方が勝ち、というシンプルなルール。しかし、キャラ固有の必殺技やアイテムなどが存在し、相手の邪魔が可能! 協力プレイや対戦もできる、新感覚パズルだぞ!!



中身はパズルというより、アクションゲーム!




シナリオモードも各キャラに用意されている。

子供サイズになって新登場!

## ホッピングロード キッズ

遊んだ後は消費カロリーも出るよ!

| | | |
|---|---|---|
| ■メーカー:タイトー | ■使用基板：TAITO TypeX2 | ■稼働日：2010年7月稼働予定 |
| ■操作方法：ホッピングボード | ■ジャンル：キッズ向けアクション | |





昨年登場した、NO考シリーズのホッピングロードが楽しさそのまま見やすく、跳ねやすく、子供が遊びやすいように小さくなったぞ! 友だちといっしょに楽しもう!!





キャラクターデザイン：今泉昭彦

# ハード3-3ダークアリス攻略もあるヨ!!

LORD of VERMILION Ⅱ 深淵ヨリ招かれしモノ
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋３ボタン＋トレーディングカード
■稼働日：2010年3月3日稼働予定
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS (TAITO NET ENTRY SYSTEM)

Text : age　fan114

## 増刊発売決定！



深淵ヨリ～から始める人も、VHダークアリスが倒せない人にも役立つ、DVD＆カード付きの増刊号が発売決定！　ebtenで予約するとローダーも付いてきます。予約はお早めに！

LORD of VERMILION Ⅱ
ロード オブ ヴァーミリオンⅡ
深淵ヨリ招かれしモノ



# 稼働目前！ 開発インタビューで深淵を覗き見る!?

## FFXIより参戦のゲスト使い魔の性能は？







これらのカードのうち3人は人獣に属している。そのスペックを見てもらえば分かるように、やはり攻撃よりのスペックで、人獣らしいものに。魔種の闇の王はややバランスの取れたスペックだ。さらに、人獣の3人は、サポートスキルにも注目したい。かなり充実してるぞ。

さて、もう一つ注目してほしいのがコスト。全員で合わせて90となっているので、「紅き翼」のような特殊称号も期待できる!?







――『LORD of VERMILION Ⅱ（以下LoVⅡ）』の稼働から約4カ月が経ちました。『LoVⅡ』としての遊び方の経験値が増えてきたこのタイミングで登場となる新バージョン、『LORD of VERMILION Ⅱ 深淵ヨリ招かれしモノ（以下深淵ヨリ招かれしモノ）』のコンセプトやウリをお聞かせください。

上原　当然といえば当然ですが、カードの追加ですね。『LoVⅡ』として初めてのカード追加となるわけですが、カードの枚数が限られている現状のバージョンではデッキパーツが足りないと思います。そのあたりをまだ完全ではないけれども、埋めつつ、デッキ選びや遊び方のバリエーションが広がるのが今回のバージョン、『深淵ヨリ招かれしモノ』になると思っています。

柴　前作のシリーズでいうところの『LORD of VERMILION 神々への離反』へのバージョンアップを考えるといいですよね。

上原　そうですね。ただ前作『神々への離反』のときよりも『深淵ヨリ招かれしモノ』の追加使い魔カードのほうが、従来無かった特殊技を含めて、面白いデッキパーツとなりうる使い魔が多いので、さらに楽しめるのではないでしょうか。って、冒頭からかなり細かい話になってしまってますね（苦笑）

柴　いやいや。全体的なコンセプトもありますが、特にアーケードゲームユーザーの皆さんは細部の調整に対してもシビアに感じとって、さらに深く遊んでいただいていると感じていますので、そういった意味では家庭用のゲームなどとは作り方が違ってきます。こういった小さな調整こそが重要な部分だと思っています。

上原　まったくその通りで、細かい部分の調整をしたことについても、プレイヤーさんたちからの反応は非常に大きいんですよね。プレイヤーさんたちが気にしている「そこそこ！」といった部分に対して手を加えると、本当に良い反応がダイレクトに返ってきます

柴　「ふぁん散歩」のようなリアルなイベントでユーザーの皆さんと触れ合う機会に、いろいろな意見を伺うことができるのですが、まず何といってもすごい熱量で「こうしてほしい！」、「あれを追加してほしい！」といった言葉をかけていただけることに感謝しています。そのなかで本当にいろいろな意見をいただくことができるのですが、前作からユーザーの皆さんと一緒にここまでやってこれた経験による肌感覚といいますか、徐々に開発で今後考えていることと、ユーザーの皆さんが求めていることが非常に近いものになっていることを感じています。

上原　プレイヤーさんたちからの意見に対して、こういう意見があったからこうしよう、というのはもちろん大切なのですが、あらかじめ開発側がこうしたほうがいいんじゃないか、という考えがおおよそ外れていないという、後押しをしてもらっている感じですね。

――では、新規プレイヤーに対して考えていることは？

柴　新規ユーザーの皆さんに興味を持っていただくために、ゲスト使い魔や、新規のイラストレーターさんの参加、さらには現在開催しているイラストによるコミュニ



ふぁん散歩でもお馴染みのプロデューサー。
**柴 貴正 氏**

ケーション企画（※P58参照）といった新しい分野での取り組みなど、あらゆるアプローチは今後も仕掛けていきたいと考えています。そして新しく始めた方たちが、継続して遊んでいただくには、私たち開発だけでなく、すでに遊んでいるユーザーの皆さんの力による部分が非常に大きなものになっていると感じています。

上原　プレイヤーさん同士でのゲームの説明、アドバイスは、ゲーム内で[illegible]させていただいているチュートリアルの何倍、何十倍もの効果があるものだと思っています。ゲーム内には本当にたくさんの要素があるので、[illegible]るにはいろいろなことを覚えないといけないゲームなんですよね。なので、そういったプレイヤーさん同士のコミュニケーションがこのゲームを支えていただいているといっても過言ではありません。

柴　先日まで実施していた「PRフェアリー」の応募に関するアンケートの中に、**“ロード オブ ヴァーミリオンⅡをどこで知りましたか”** といった質問項目があったのですが、この回答のうち「店頭で知った」と「友人から聞いた」という二つの回答が全体の4割にも達したんです。これはつまり、口コミを含めたユーザーコミュニケーションの盛り上がりが、ゲームのプレイヤーを増やしているという一つの結果でもあるわけです

上原　『LoV』のときから、新規の人たちを増やすにはどうすればいいんだろうと考えていたのですが、それ以上にまずは今遊んでくれているプレイヤーさんたちが、より楽しめるようにどんどん変えていこうと。そうやって、遊んでくれているプレイヤーさんたちに満足していただけることが、結果として少しずつプレイヤー人口が増えていく循環になっていくんじゃないかと思っています。

――「このゲーム、面白いからお前もやってみろよ」と勧められるようなところを目指したと。ゲームセンターでは、知り合いが隣に立って教えている姿が見えるのがいいですよね。

柴　結局、どんなものでも面白くないと人に勧めないですよね。ゲームセンターに入ったときに、たとえば一つの筐体に人が二人、三人といて、あれこれとゲームの話をしている光景って、すごくいいと思うんですよね。

上原　学生さんたちが三〜四人で台を囲んでプレイしているのもうれしいですよね。[illegible]みんなで楽しんでいる、みたいな感じで。あ、でも隣の台はちゃんと空けておいてくださいね！

## 可能な限り応えたい

――では次に、ゲスト使い魔についてお聞きしていきたいと思いますが、『FF XI』はどんな経緯で参戦となったのでしょうか。

柴　まず、ゲーム同士の世界観が近いことが挙げられます。その中でもさらに硬派で強力なキャラクターたちを選ばせていただきました。まさに「深淵」というイメージを代表する使い魔だと思っています。また、『FF XI』はMMORPGの代表的な作品のひとつでもあり、アーケードユーザーとはまた一味違う非常に濃いユーザーがたくさんいる作品だと思います。そういったユーザーに対する新たなアプローチという意味も込めています。

――プレイヤーが気になっていることだと思いますが、キャンペーンでのアンケートなど、彼らの意見による反映もありますか？

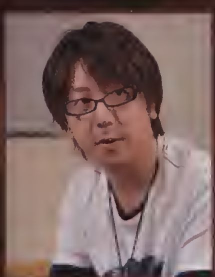
柴　PRカードキャンペーンなどによるアンケート結果はとても参考にしています。その結果が開発、運営、宣伝、すべてのカテゴリに影響を与えているのは間違いありません。新たなゲスト参戦や、イラストレーターの方々にアタックする際も、アンケートで頂く皆さんの回答の熱量をそのままにお伝えして、なんとか要望に応えたいという一心で頑張っています。もちろんすべてを実現するのはなかなか難しいのですが、皆さんの応援があれば実現できる可能性はより高くなります。

上原　ご要望は本当に多岐にわたりますが、可能な限り応えたいというのは開発一同みんなが同じ想いです。

――前作『LoV』に比べると、『LoV Ⅱ』には華やかにみえる使い魔が多くなった気がします。

柴　そうですね。前作『LoV』シリーズは、ベースとしては王道のダークファンタジーの路線を大きく崩すことなくやってきたのですが、『LoV Ⅱ』ではテーマカラーを明るくしたうえで、華やかな明るいものも取り入れています。

（次ページに続く）



**上原利之氏**
ゲームバランスのキモを握るディレクター。

## 前作から復活した使い魔たち

### ヨルムンガンド




Ver.1.1



コストが低くなり、攻撃属性が撃の単数攻撃に。特殊技の名前からして、防御力関連の特殊技？ ［カイン］を押しのけることはできるのか。

### ガネーシャ

Ver.1.0



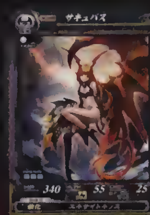



こちらもコストダウンしての登場。レビテガといえば味方を浮遊させる魔法だ。と、いうことは、罠にかからなくなるのだろうか？

### サキュバス



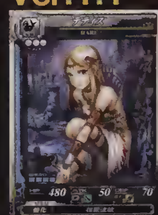

Ver.1.0



コストアップしてさらに闇の複数攻撃に。特殊技は、相手のATKとDEFを両方下げる。戦闘のサポートとして活躍が期待できそう。

### テティス

Ver.1.1






拡散攻撃になっての復活。特殊技は、味方の拡散攻撃を自動でスマッシュにして威力も上げる。アルティメットスペルゲージもためやすそうだ。

## 新カードピックアップ！




### 上原氏のお気に入り

LoV1から通して、いわゆる「四神」で登場していなかった「白虎」が登場！　人獣では貴重な《シールド》スキルを持っている。

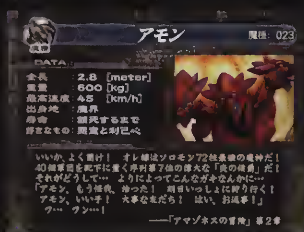



[アークエンジェルEV]とは逆のタイプの特殊技のようだ。長期戦に強そう。

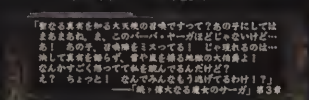
### アマゾネスの冒険

フレーバーテキストに登場していたアマゾネスが『深淵ヨリ招かれしモノ』でカード化！　コスト10でデッキに組み込みやすいぞ。




かなりお茶目な性格に、アモンもたじたじ。インタビューでも話題に挙がった、七月先生の小説にアマゾネスが登場する日も遠くない!?　そして、とある新カードのフレーバーには、こんなものが！　続・偉大なる魔女のサーガ!?






高い可能性を秘めた特殊技。スペックもなかなか優秀なので活躍が期待できるか!?

## 注目のカードは……カニ!?




### 最高のイヤラシさ!?

インタビューでも登場した使い魔。特殊技のタイプは［ノエル］の月影と同じで、こちらはヒットすると相手の移動速度を下げる効果がある。足止め、嫌がらせで便利そうだ。



高い可能性を秘めた特殊技。スペックもなかなか優秀なので活躍が期待できるか!?

現在発表されているものだけを見るとより一層に感じてしまいますが、どうしても稼働前のプロモーションという意味では華やかで明るいものが先行して出てしまうのも事実なんです。でも、『深淵ヨリ招かれしモノ』では結構硬派な使い魔が多いんですよ。

上原　『LoVⅡ』のリリース時は、ある意味仕切り直しということもあって改めてインパクトを重視した結果、人型の使い魔が多くなってしまったのは確かなんですが、『深淵ヨリ招かれしモノ』には結構いろいろな形の使い魔が登場しています。たとえばカニとか……（笑）。

柴　『LoV』のときは、イカだったり牛だったり、人型以外の使い魔も非常に多かったんですが、そういったところが好きだった人には、今回の『深淵ヨリ招かれしモノ』は気に入っていただけるんじゃないでしょうかね。イケメン、べっぴんだけでなく、面白い形の使い魔もパーティに加わっていくと思います。

上原　カニの形をした使い魔に［キャンサー］というのがいますが、特殊技がやっかいというか、30コストというパラメータも相まって、硬いし超ウザイです。鉄板のカードになるかどうかはプレイヤーの皆さん次第かなと思いますが、好きになってくれる人はいるんじゃないかと思っています。

――なるほど。ちなみに、お二人が好きな使い魔を挙げるとしたら、何を選ばれますか？

柴　ん一、お気に入りの1枚を挙げるとすれば、［神龍］ですね。イラストの雰囲気といい、デザインも含めて気に入っています。

上原　『深淵ヨリ招かれしモノ』のカードになりますが、ようやく登場した四神の［白虎］ですね。前作でも、なんで白虎だけいないの？　と言われ続けてきましたが、ようやく登場できました。

柴　丁度寅年なので、満を持して登場した、と。

上原　……（苦笑）。実は前作の時に［ワータイガー］を白っぽくして白虎に……という発想があったのですが、白虎はちゃんと白虎で作ろうと却下された経緯がありまして、ようやくここにきて創ることができました。デザインも好きですし、性能面でも人獣に必要なパーツを持っています。各種族に、コレ！　というものも当然ありますが、1枚選ぶとすると、この［白虎］ですね。

――『深淵ヨリ招かれしモノ』では、新たなデッキパーツが増えるということですが、どういったコンセプトなのでしょうか？

上原　主にデッキの軸となるカードは高コストのカードになると思いますが、コスト帯によって、それを採用することでしかデッキを選べなくなってしまう鉄板カードになってしまいます。そこで今回は、扱いやすい低コスト帯の使い魔を増やしていきたいということで調整しています。これらのカードが追加されることで、新たなデッキが生まれるんじゃないかな、と思っています。

柴　『LoVⅡ』では意図的に高コストの強いカードを多く入れていたのですが、皆さんがうまく扱い方を見出しているようで、3枚や4枚のデッキが前作に比べて多いんですよね。

上原　『LoVⅡ』では大柄なパズルのピースが多かったので、『深淵ヨリ招かれしモノ』では、そういった隙間を埋めていける小さなパズルのピースを増やしているといった感じですね。

――では、今後は6枚デッキも台頭してきて、選択されるアルティメットスペルにも変化がありそうですね。

上原　現状のバージョンは、対戦内容を若干戦闘寄りになるようにしたのですが、アルティメットスペルもそういった戦闘を有利に進められるものが人気になっていると思います。これが『深淵ヨリ招かれしモノ』になって、少し戦略的なものが選ばれていくと面白いなと思います。

――今回、唯一調整が入ったキュアオールUについてお聞きしたいですのですが。

上原　キュアオールUについては、全回復は強力すぎるかな、とは思いつつも意図して残していました。今回の調整でも優秀なアルティメットスペルの一つであることには変わりはないと思いますが、ゲージの溜まりかたに関する調整により、丁寧にゲージ管理をしていかないと、アルティメットスペル自体が使いたいときに使えないようになるかな、とも思っています。もしかすると、そちらの調整のほうが戦局に与える影響は大きいかもしれません。

柴　稼働最初のバージョンでは、できるだけいろいろなアルティメットスペルを即座に気持ちよく使ってもらって、いろいろ試してみてもらえるといいのではないかと。そういった意味もあって、意図的にすぐにゲージが溜まる仕様にしていたというのもあります。

――『LoVⅡ』から始めたプレイヤーの次のステップとして、一定の縛りがあるほうがデッキやアルティメットスペルの選択にも意味が出てくるので、面白くなりそうですよね。話はちょっと変わりますが、以前拡散攻撃の調整などをした際、ユーザー

## 使いやすい低コスト帯のキャラクターを増やしたい

からの反応が非常に良かったことが記憶にあります。このあたりのユーザーの声が挙がってからの対応が早いですよね。

柴　できるだけ速やかに対応をしようというのは『LoV』の時から心がけていることですが、その内容については、これもユーザーの皆さんと一緒にやってきた経験が活きているのか、より的確な調整をすることができるようになってきていると思います。そうやって開発がしっかりとユーザーの声をくみ取って対応できると、ダイレクトにその後のプレイ状況にも反映されていることを認識しています。

上原　[illegible]

──「LoV.net」についてお聞きします。「ふぁん散歩Ⅱ」で発表したモバイルポイントの活用法についてや、七月先生の小説の今後などについて教えてください。

上原　[illegible]

柴　ちなみにエクストラボイスを取得するためのモバイルポイントの消費量は、レアリティごとに設定しています。すべて集めるにはかなりのモバイルポイントが必要になるのですが、まずは自分の使っているデッキのエクストラボイスから取得する感じなのかなと考えています。

上原　小説については、よ[illegible]を切ることができま[illegible]月先生から「筆が乗っ[illegible]ことで　すごい物量の[illegible]てい[illegible]があり[illegible]

[illegible]ようかと思ったのですが……

柴　……[illegible]なのに、すでに[illegible]ぐらいに分けないと厳しいくらいの[illegible]が届いて、「またやっちゃった」と（笑）

上原　七月先生の文章って読みごたえがあって、本当にいいんですよ。なので、ぜひ読んでいただきたいですね。

──『深淵ヨリ招かれしモノ』で追加されていた使い魔に［アマゾネス］がいたので、これも前作の［ウィッチ］のように期待できるのかな、と。

上原　[illegible]

──今後の七月先生の活躍に期待、と。では最後に、プレイヤーにメッセージをお願いします。

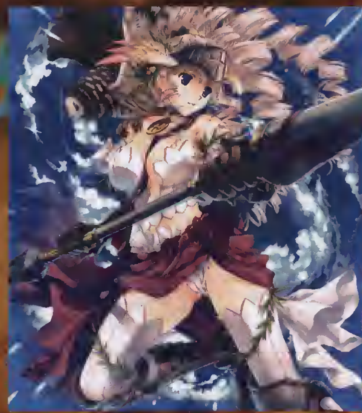
上原　[illegible]

柴　『LoV Ⅱ』リリース時は華々しくまとめましたが、『深淵ヨリ招かれしモノ』は従来のベクトルに近いカタチに仕上がっていると思います。これまでずっとおつきあいいただいているユーザーの皆さんには安心して遊んでいただけると思いますし、『LoV Ⅱ』からのユーザーの皆さんにはまた一つの新しい顔をお見せできると思います。ぜひお楽しみに。

──ありがとうございました。

（2010.2.12　新宿スクウェア・エニックスにて）

## ゲスト作家紹介



### みつみ美里

『ToHeart2』などの恋愛シミュレーションゲームでおなじみの作家。凛々しくもかわいらしい［アテナ］のイラストは、まさにみつみ美里氏ならではのイラストといえるだろう。



### KEI

VOCALOIDと呼ばれる、初音ミク、鏡音リン・レン、巡音ルカ、などなどのキャラクターのデザインを手がけたことで有名な作家。淡い色合いの独特の画風で［ラクシュミー］の姿が描かれている。



### 泉沢 康久

『小さな王様と約束の国 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル』などでキャラクターのデザインに携わってきた人物。今回は、［ジャンヌ・ダルク］をヘビメタ風の独特な姿として描かれている。

## 前回紹介した2枚をどう運用すべきか!?




特殊技でストックフレイスに居る主人公を呼び寄せる効果は非常に強力だが、HPが減少するペナルティも 活用するにはそのフォローが必須

### 回復が課題となれば




定番だが、セラの天使と併用して回復を図るのは安定だろう しぶとく立ち回れるだろう

### アルティメットスペル

キュアオール系は言うまでもなく、サクリファイス系を召喚後に使えば、すくなくとも自身がすぐ死滅することは無くなるので有効そうだ




前回は紹介できなかったが、移動速度を同じにする効果は相手使い魔にも及ぶ うまく使えば敵パーティの足止めも狙えそうだ

### こんなカードと相性が良さそう？







移[illegible]を妨[illegible]するタイプの特殊技との[illegible]性は[illegible]さそうだ まず、［ガルム］で移動速度を下げ、そこに［クシンノー］で[illegible]という[illegible]携もアリか

# ハード・ダークアリス討伐！

ストーリーモードのハードをクリアする上で難所となる3-3 ダークアリス。USの溜まりが遅くなった『深淵ヨリ～』でも通用する攻略をお届けしよう!

## 使用デッキはこの２種で挑戦！

Ⓐ共食いデッキ



or

Ⓑ回復デッキ



オススメの使用デッキはこのどちらか。ダークアリスは、アルカナストーンゲージを減らすたびに攻撃属性と弱点が変化する。

そのため、弱点を突かれない魔種、海種で固めるのが安全なのだ。Aの魔種は、やや安定しないが操作が楽で、Bの海種は、特殊技をいろいろ駆使しなくてはならないが、それらができればかなり安定して勝つことが可能だ。なお、主人公の攻撃属性はどちらも炎に。

この両パターンのどちらでもクリアできるように攻略をしていこう。

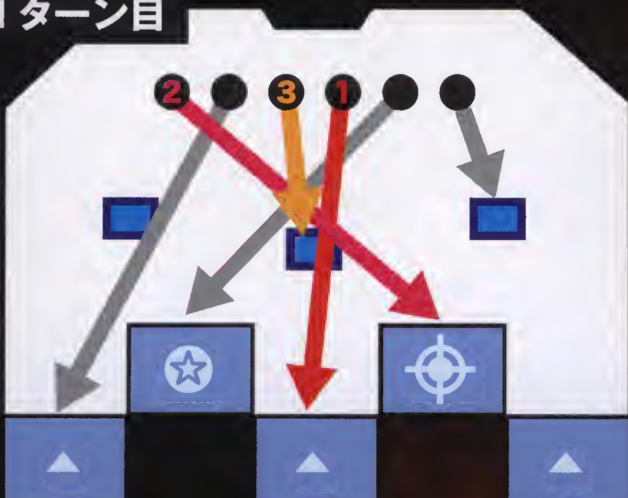
### 選択アルティメットスペル

◎リターンゲート
◎クロノフリーズI
◎キュアオールU




分裂したダークアリス（小）の対応が攻略の鍵となる。

## 1ターン目




1ターン目の弱点は炎。最初に分裂したダークアリス（小）の個々の動きは図のような感じになっている。

まずは、やや右上に移動しつつ、①→②→③の順で倒そう。すると、右側のダークアリスが巨大化するので、右のアルカナストーンに移動して、攻撃を仕掛ける。

あとは、ラビットジャンプを発動するまでできるだけスマッシュで攻撃すること。効率よくダメージを与えないと終盤で時間が足りなくなる。

## ラビットジャンプの回避方法

ラビットジャンプは、普通に動くだけでは回避はできない。まずは特性を覚える必要がある。

ラビットジャンプの落下位置は、レバー入力方向でコントロールできる。レバーを上に入れればパーティの上方向に、下なら下方向に、といった感じだ。そのため、パーティを盤面のどこかの端に寄せておき、レバーを逆方向に入れておくと、パーティからずれた位置に落ちてくる。それ後、落下が始まった瞬間にパーティを寄せている方向に移動すれば、かなり余裕を持って避けられる。あとは、回避後に再びレバーを逆に入れて誘導、回避を合計3回繰り返せばOK。

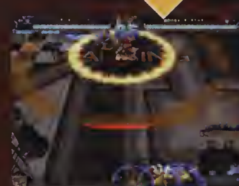
このとき、パーティを下に寄せ、回避しつつ下方向に移動し、ラビットジャンプ終了時にゲートに戻れるようにしたい。




この演出中にパーティを下に集め、レバーを上に入れっぱなしにしておき……、




落下が始まったらすぐ下にレバーを入れてゲート方向に移動し続け……、



回避後に上にレバーを入れ……と繰り返して回避しながらゲートへ撤退しよう。

## Ⓐ共食いデッキの攻略ポイント

［フェアリー］の特殊技は、巨大化後に使いたくなるが、基本的には惜しんではダメだ。分裂状態で使用すれば、結局巨大化までの時間を短縮でき、巨大化前に受けるダメージを減らせるので、使えるなら即使うぐらいで問題はない。基本的に時間との戦いになるので、少しでも時間を短縮できるのであれば、きっちり短縮していきたい。




ある程度ダークアリス（小）がかまとまってる場面で使えば、一気に数を減らせるぞ。

## Ⓑ回復デッキの攻略ポイント

ラビットジャンプ回避中に、［スノーマン］を特殊技でゲートに戻したい。こうすることで、ゲートへ帰還後、［スノーマン］のHPが回復しているので、すぐに控えと入れ替えて万全の状態で出撃しやすくなる。

同様に、［エキドナ］での回復はケチらず、ゲート帰還前に使ってもOK。回復して出撃するまでの時間を短縮できるぞ。

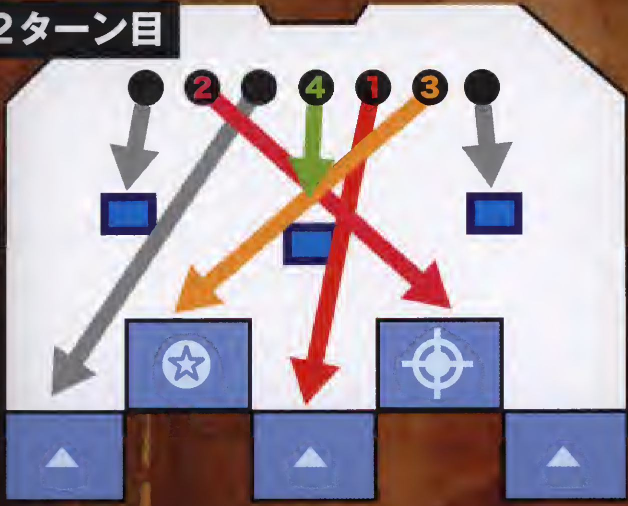


とにかく［スノーマン］が死滅するのだけは避け、危なくなる前に入れ替えをしたい。

**パーティ編成のススメ Ⓐ共食いデッキ**

【1ターン目分裂時】ダークアリス、バイコーン、フェアリー
【1ターン目巨大化後】ダークアリス、バイコーン、バックベアード
【2ターン目分裂時】ダークアリス、バックベアード、フェアリー
【2ターン目巨大化後】ダークアリス、バックベアード、バイコーン
【3ターン目分裂時】ダークアリス、ザントマン、フェアリー
【3ターン目巨大化後】ダークアリス、ザントマン、バイコーン

## 2ターン目



2ターン目の弱点は闇。2ターン目へ移行する前に、まずは最初のダークアリスを倒した瞬間に〔リターンゲート〕を使おう。こうして、HPを回復する時間を稼ぐ。主人公が復活したら即出撃して、図の①→②→③→④の順に倒そう。すると、右か左のアルカナストーン上で巨大化する。このとき、そのアルカナストーンは捨て、HPの回復に戻ろう。その際、ストーンが0にならなければ良いので、HPの回復を優先しよう。

## 危なくなったらクロノフリーズ

2ターン目からは、分裂するダークアリス（小）の数も増え、巨大化前に受けるダメージも増えやすく、また、どうしても施設を封印されやすくなる。そのような状況に便利なのが〔クロノフリーズ〕だ。

単純に施設の封印や、アルカナストーンゲージの減少を防ぐだけでなく、その間にゲート内に戻ってHPの回復をすることも可能。

分裂したダークアリス（小）を逃し、危ないと思ったらこれも迷わず使いたい。HPの回復が追いつかず、巨大化後に押し込まれるようなら、そこで使って時間を稼ぐのも有効だ。

余裕があるのなら、温存して3ターン目で使用してもいいだろう。

ダークアリス（小）をしのいで巨大化したら、再度ラビットジャンプを回避しつつ、スマッシュでダメージを与えよう。



とにかく危険と感じたら迷わず〔クロノフリーズ〕を発動しよう。

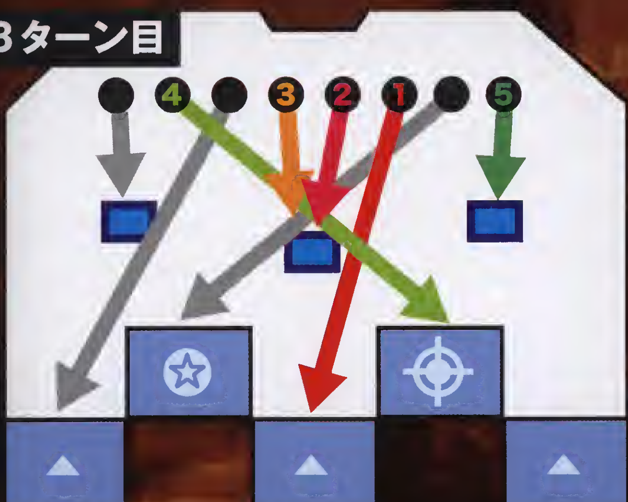


とりあえず時間を止めて、急いで中央ゲートに戻りたい。



時間いっぱい回復して、次の戦闘で確実に敵を倒せるようにしたい。

## 3ターン目



3ターン目の弱点は光。ここまでくれば基本のパターンは同じ。ただし、2ターン目から継続しての戦闘になることが多く、HPがやや不安になることも。このとき、ある程度戦闘をして、アルカナストーンゲージに余裕があるなら中央のゲートと、サーチアイ、アルカナストーンシールドだけ守って一度帰還するのがいいだろう。

アルカナストーンゲージを削りきられる前に再度出撃して、残り2体を始末しよう。

## 最後はキュアオールU

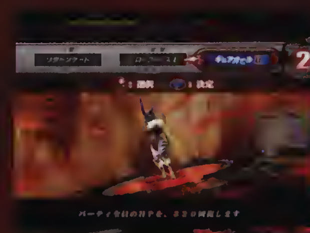
3ターン目は、たとえHPに余裕があろうとも分裂したダークアリス（小）に追い込まれることも多い。

ただし、2ターン目の巨大化したダークアリスでしっかりスマッシュを当てていれば、2ターン目で〔クロノフリーズ〕を使った状態でも〔キュアオールU〕が使えるはずだ。

3ターン目では使い魔が一人でも危なくなったら即キュアオールを使ってしまおう。2ターン目の終盤で受けたダメージが少なめであれば、そのままゲート内に戻らず分裂したダークアリスをせん滅することも可能。なお、もし2ターン目終了時に大ダメージを受けていた場合、迷わず3ターン目の前に〔キュアオールU〕を使っておこう。3ターン目は巨大化したら、残りのストーンを削りきられないように迎撃するだけでいい。



分裂中の特殊技を繰り返しくらうので、どうしてもダメージが蓄積するのだ。



とにかくだれかが落とされるのはまずいので、危なくなったら迷わず使いたい。

## Ⓑ回復デッキにいる、暗黒騎士の仕事とは？

［暗黒騎士］は基本的にサポートスキル要員だ。《W単スマ》で少しでもスマッシュのダメージを上げる。

［スノーマン］の特殊技を使用すると一旦入れ替わることもあるが、ゲートに戻ったら、必ず［暗黒騎士］を左端に戻すのを忘れないように。



とにかくスマッシュでダメージを稼ぎたいので［暗黒騎士］の存在は地味に[illegible]。

## バイコーンを活用せよ！

ハードのダークアリスは、弱点が、「炎→闇→光」の順で変化する。そのため、2ターン目以降で巨大化したダークアリスにバイコーンの特殊技を使い、主人公の攻撃とオーバーキルで弱点を突けるようにして一気にダメージを与えるのだ。



単体への弱点付加は効果時間も長めでボス戦では頼りになるぞ。

**パーティ編成のススメ Ⓑ回復デッキ**
【1ターン目分裂時】スノーマン、エキドナ、バイコーン
【1ターン目巨大化後】スノーマン、ナキサワメ、バイコーン
【2ターン目分裂時】スノーマン、ナキサワメ、エキドナ
【2ターン目巨大化後】ナキサワメ、エキドナ、バイコーン
【3ターン目分裂時】スノーマン、エキドナ、ナキサワメ
【3ターン目巨大化後】スノーマン、ナキサワメ、バイコーン

# 深淵ヨリ変更されしモノ

**ここでは一足先に変更点の一部を紹介！いち早く対応して新たな戦場を勝ち抜いていこう！**

## 全体バランスを調整

大型バージョンアップにともない、ゲームのシステムやカードの能力に調整が加えられることになった。

アルティメットスペルを含め、今までは便利すぎたものにやや調整が加えられた形が見られるが、逆に、扱いにくかったカードにも多数調整を加えられている。

これまでは活躍の機会が少なかったカードたちも、新カードとのパーティで新たな活躍の機会が増える可能性も高くなるだろう。

### ◎アルティメットスペルの調整

| | |
|---|---|
| キュアオールU | 回復量を320に |
| アルティメットスペルゲージの増加量 | エクセレント時の増加量低下 |
| | プレイヤー撃破時の増加量低下 |
| | 敵使い魔をエクセレント時の増加量低下 |
| | アルカナストーンゲージ減少時の増加量低下 |
| | スマッシュコンボ時の増加量低下 |
| アルティメットスペルの効果中のWAIT時間 | サクリファイス、クロノフリーズ、クイックドライブ中はWAITが進まないように |



回復量が全快ではなく固定値に。気持ち早めに使うと良さそう。あまりギリギリまで粘ると回復しても撃破されやすくなりそうだ。



これまでは、高コスト4枚でのスマッシュ連発でゲージをためてのごり押しも可能だったが、それは少々難しくなったぞ。

アルティメットスペルは、まず強力だったキュアオールUの回復量が変更された。これにより、サクリファイスUやリターンゲートUの出番が増えるか？

ゲージの増加量も全体的に軽減されているため、戦略的な使いどころが重要になりそうだ。

### ◎低コスト・ピンダメ系の調整

開幕から猛威を振るっていた［メガロドン］。そして、いまだに一線級で活躍している前作のコスト10の使い魔たちなど、いわゆる強力な「ピンダメ」持ちの低コストの使い魔に一部調整が入ることになった。

今回の新カードの中から新たなパーティに加わるカードをぜひとも探してほしい！



いまだに高い使用率を誇るが、ついに修正対象に。



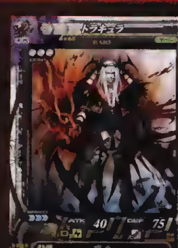
範囲は縮小されたものの、それ以外は変わらず。まだまだ主力級のカード。丁寧に狙いを定めて使おう。

## 調整対象の注目カード

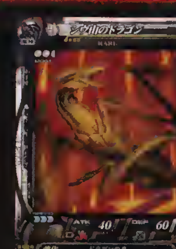
**大幅な調整が入ったカードの一部を紹介！今からデッキを考えておく!?**



効果範囲が特殊で少々扱いにくかったものの、低コストでデッキに組み込みやすい上、効果が大きいだけに惜しいカードだったが、効果範囲が目に見えて大幅に拡大したので、使い勝手が大幅に向上したカードだ。



打たれ強いものの、特殊技が扱いにくくコストなりの強さが発揮しにくかったが、特殊技の範囲が拡大し、ダメージがアップした。ただし、吸収する量はやや低下。それでも、はるかに扱いやすくなったぞ。



同属性の［ファイアドラゴン］に比べて、見劣っていた使い魔だが、特殊技の上昇値が固定値に変更され、画面に8人居てもまずまずの効果に。相手が画面に居ないときに使えれば、絶大な効果を発揮してくれる。



効果範囲はこんなに拡大！　使い魔をかなり分散させられるのがうれしい。



これだけ広げれば、3人以上範囲に入れるのもかなり簡単になるはずだ。



画面に8人居る状態でもこの程度の数値は期待できるようになったぞ。

## 締切迫る!!

**pixiv スクウェア・エニックス エンターブレイン 三社合同LoVカードイラストコンテスト開催中！**

キミのイラストがヴァーミリオンのカードになる!?　pixiv、スクウェア・エニックス、エンターブレインによる三社合同イラストコンテストが開催中！　3月2日が締切となるが、まだギリギリ間に合うか!?　興味がある人は以下のURLにアクセスして、応募要項などを確認のうえ投稿してみてほしい！

**開発コメント**

**柴**　昨日、使い魔カードを描いていただいている相場良祐氏と打ち合わせをする機会があったのですが、投稿されている作品を見ていただいているようですね。ちなみに「僕も参加していいですか」と言ってましたが、あなたは審査委員でしょ、と(笑)。

**上原**　この本が出るころには締切間近になっているかと思いますが、たくさんの方に描いていただけたらうれしいですね。

**柴**　『LoV』のカードを描いていただいている方たちは、一線級で活躍されている方たちばかりなので、このイベントに参加することで、イラストレーターの登竜門になってくれるといいな、と思っています。締切まで間もなくですが、たくさんの応募をお待ちしております。

**詳細はこちら！**　http://www.pixiv.net/event_lord_of_vermilion2_terms.php

# ふぁん散歩Ⅱ

## 第一回開催ふぁん散歩Ⅱリポート ワンダータワー京都店

ご無沙汰しております〜。fan114です。ふぁん散歩リポートで読者の皆様とお会いするのは久しぶりでございますな。Ver.1の時に長野の松本で開催されたふぁん散歩リポート以来ですかね。約半年…月日が経つのは早いものですなぁ。では！　さっそくリポートの方を！

記念すべき第1回ふぁん散歩Ⅱはナムコワンダーランド京都店さんにて開催。なんと！　250名ものLoVユーザーが駆けつけてくださり、過去最多の来場者数を記録！　終始、熱気に包まれた状態でイベントが行なわれました。ふぁん散歩Ⅱでは、前回までのイベントで好評だった企画を踏襲しつつ、確実にパワーアップ！　開発者トークショーでは動画も交えつつの情報公開もあれば、特別ゲストも！　京都にはLoVディレクターの上原氏が！　イベント終了後のフリータイムではたくさんのユーザーさんたちに囲まれてひたすら質疑応答（笑）。でも、ユーザーにとっては、実現＆反映されるかは別として、開発者に直に思いを伝えられるのってすごくうれしいですよね。上原さん、お疲れ様でした。

リアルタイム録画によって試合後に動画を見ながらの解説が可能になった対戦イベント！　にーな親方にはわからされたなぁ……オンラインでリベンジや！　豪華イラストレーターさんのサイン入りカードとのトレードチャンスがある『ふしぎ！使い魔発見』！　ほ……欲しかったなぁ〜。僕にも参加権をぉ……と、このようにですね、魅力的な企画満載のイベントとなって帰ってまいりまして、京都でも大盛況だったように思います。僕も盛りだくさんの内容＆久々のイベントということで、緊張や疲労はありましたが、本当に楽しませていただきました。

全員参加型のふしぎ！使い魔発見コーナーでは、ユーザーみんなのノリが素晴らしく、会場一体となってタイトルコール。笑ったなぁ……（笑）。おっと、僕が思い出に浸るコーナーになってしまってますね（ﾟ∀ﾟ；）

ふぁん散歩Ⅱは、次回のin名古屋以降も開催予定とのことデス！　前回以上に楽しんでいただけるイベントになっていると思いますので、ぜひとも機会があればイベントに遊びに来てくださいね♪

## fan114が使用したイケメンデッキあれこれ



このイケメンぞろいのデッキ、通称イケメン単。コンセプトはＷ単スマ入れて、高コス部隊を堅くして単スマしてりゃ強いんじゃね？　え？　真面目に説明しろって？　いや、120%本音です。でも、それで勝てるほど世の中は甘くなく、ぶっちゃけ強くはないようです。まんべんなく弱点を突けるわけじゃないですからね。そりゃそうだと。小手先のスキルを身につけるのにはいいんじゃないかなぁと思ったり思わなかったり。狙いはやはり単スマを駆使した各個撃破。全員が特殊技を使える状態であれば、相手に弱点の単体ダメージ技でもそろっていない限り、そうそう負けることはありません。アルカナを一つ分交換した後のぶつかり合いを制すれば、勝利をもぎ取れることでしょう！　ワンチャンスをモノにしてください♪　ちなみに、筆者は今現在［暗黒騎士］を［メガロドン］に入れ替えてます（笑）。Ｗ単スマも強いんですが、Ｗシールドと単体ダメージ技はやっぱり偉大だったり。



会場を埋め尽くす人、人、人！

### 柴氏＆上原氏コメント

**上原**　正直どのくらいのお客さんが来てくれるのかと不安でしたが、想像を遥かに超える人たちに集まっていただき、本当にうれしかったです。イベント中にゲーム画面などに見入ってくれている方たちの顔を間近に見る機会というのはすごく貴重な経験で、このゲームを楽しんでくれている人たちがいるんだな、と肌で実感できたのは、すごくうれしかったですね。

**柴**　『LoV』のころからの全国大会や、「ふぁん散歩」を通じて、開発の方向性やモチベーションに変化がでたのは間違いのないところです。これからもぜひこういった機会に足を運んでいただき、その熱気や意見を我々にぶつけていただければと思っています。



緊張気味にマイクを握るのは、今回、初参加となる上原氏。



初公開の動画を食い入るように会場全体が静まった。



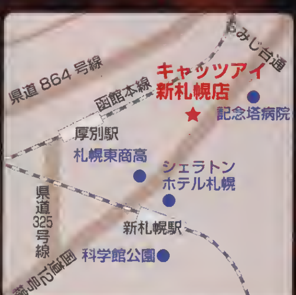
ワンダータワー京都店では、素敵なスタッフがキミを迎えてくれるぞ！

## 次回開催は北海道!!　3月27日(土)は、キャッツアイ新札幌店に集合せよ!!



**キャッツアイ新札幌店**

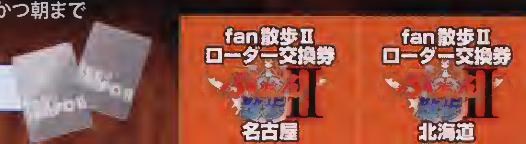
〒004-0005
北海道札幌市厚別区厚別東5条1丁目
電話：011-899-1500
営業時間：10:00 〜翌5:00




第三回目のふぁん散歩Ⅱ開催地は、初となる北海道での開催！　どっぷり道産子たちと交流を深めるため、ヴァーミリオンファンは集合せよ！

開催店舗は、札幌近隣かつ朝まで営業しているので、海を渡って参加したって問題ない？　また、北海道といえば、あのご当地ランカーの登場も……!?　乞うご期待！

**PRESENT**　ふぁん散歩に来場できなかった人に、二枚一組のふぁん散歩Ⅱローダーを5名様にプレゼントします。
また、PRフェアリーも5名様にプレゼント！　詳しい応募方法などは、2ページを参照してください。



## 主要タイトルの現状に迫る!!

# アーケードカードゲーム最新情勢

『三国志大戦3』『WCCF』『BBH』について、最新情勢や新バージョン情報をお届け。気になった人はぜひ、ゲーセンで確認してみよう!

### 三国を中心とした大激戦!!

三国志大戦 猛き鳳凰の天翔



**昨年末にバランス調整が加えられ、魏、蜀、呉を中心に多彩なカードが活躍している。その最新情勢を大まかに紹介しよう。**

## 「大軍」持ちと高コスト槍兵の台頭

『Veer.3.51B』で特徴的なのは、最大兵力が30%多い「大軍」を持つ武将の台頭だろう。特に、コスト2武力7という十分な戦闘力と強力な計略を併せ持つ、【SR】張郃、【SR2】趙雲、【R】文鴦は使用率が高い。これは、短時間の超絶強化よりも効果時間の長さが役立つ場面が多いことも影響している。

また、コスト1～1.5の攻城力低下により攻城力の高いコスト2.5の槍兵が見直され、今まであまり見なかったデッキ構成が流行る要因となっている。そして、高コスト槍兵対策となるダーメジ計略を持つ【R】周喩、【R】徐庶が流行し、そのダメージ計略を制すために【R】荀彧などの反計が増加。こういった情勢は、『三国志大戦』の原点ともいえるだろう。



▼『Ver.3.51B』で使用率一桁台に大躍進の勇者様。長時間の強化計略「大胆奔放」で、戦線上げから攻城まで大活躍!

▲防柵が地味に役立つ、現バージョンの有力カード。必要士気の少ない超絶強化を持ち、【R】荀彧との相性は抜群!

## 『Ver. 3.51B』主流デッキ紹介

### 枚数を計略で補うバランスデッキ! 4枚八卦落雷デッキ

| カードNo. | 武将名 | コスト | 兵種 | 武力 | 知力 | 特技 | 属性 | 計略名(士気) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 蜀025 | 【R】張飛 | 2.5 | 槍兵 | 10 | 2 | 勇 | 人 | 挑発(3) |
| 蜀030 | 【SR】馬超 | 2.5 | 騎兵 | 9 | 5 | 勇 | 天 | 白銀の獅子(6) |
| 蜀019 | 【SR】諸葛亮 | 1.5 | 槍兵 | 3 | 10 | 伏 魅 募 | 人 | 八卦の戦計(6) |
| 蜀020 | 【R】徐庶 | 1.5 | 騎兵 | 4 | 9 | 伏 | 天 | 落雷(6) |

前バージョンから流行り始めたデッキ。特筆すべきは、【R】張飛の高い攻城力と計略だろう。相手の足並みを乱せる「挑発」を高武力武将が持っているのは、このバージョンではかなり強力だ。また、攻城をサポートする「八卦の戦計」1部隊掛け、相手の低知力キーカードを落とす「落雷」、守りでも攻めでも強力な「白銀の獅子」と、4枚全て計略の使いどころがあるバランスデッキなのだ。

**●このデッキの弱点**

【R】張飛をダメージ計略で倒すのが基本。攻め込まれた際は無理に守ると各個撃破されるので、多少の攻城は見逃して体勢を整え、号令などを使い枚数差を生かしてカウンターを狙うのが重要だ。

### 孫策の快進撃は止まることを知らない! 赤壁快進撃デッキ

| カードNo. | 武将名 | コスト | 兵種 | 武力 | 知力 | 特技 | 属性 | 計略名(士気) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 呉064 | 【SR2】孫策 | 2.5 | 騎兵 | 8 | 5 | 勇 魅 醒 | 地 | 小覇王の快進撃(6) |
| 呉009 | 【R】周瑜 | 2 | 弓兵 | 6 | 10 | 伏 魅 | 人 | 赤壁の大火(7) |
| 呉074 | 【C】呂岱 | 1.5 | 弓兵 | 6 | 5 | 射 | 地 | 英魂戦法(4) |
| 呉048 | 【UC】小喬 | 1 | 歩兵 | 2 | 5 | 柵 魅 | 地 | 江東の小華(2) |
| 呉057 | 【SR】小虎 | 1 | 槍兵 | 1 | 4 | 柵 魅 | 人 | 春眠の誘い(5) |

【SR2】孫策を中心に置いたこのデッキは、強固な守りを誇る。防柵2枚に加え魅力が4枚あるため、強力な計略を相手より先に使えるのが大きい。「小覇王の快進撃」は【UC】小喬の「江東の小華」で消せば撤退を避けられるため、守りからのカウンターが特に強力。さらに、相手が固まるようなら「赤壁の大火」、散開するようなら「春眠の誘い」が有効なので、計略のプレッシャーは最高クラスのデッキだ。

**●このデッキの弱点**

大きな弱点は無いことが強みのデッキだが、素武力は低く、やや機動力に欠ける一面がある。この点を突き、素武力での制圧や開幕での防柵破壊に重点を置けば、優位に戦闘を進められる。

### 長時間計略と反計で戦線を押し上げろ! 魏呉反計デッキ

| カードNo. | 武将名 | コスト | 兵種 | 武力 | 知力 | 特技 | 属性 | 計略名(士気) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 呉063 | 【SR】孫皎 | 2 | 弓兵 | 8 | 4 | 勇 射 | 地 | 弐連剛弓戦法(6) |
| 呉069 | 【R】文鴦 | 2 | 槍兵 | 7 | 4 | 勇 乱 軍 | 地 | 大胆奔放(4) |
| 魏069 | 【SR】張郃 | 2 | 騎兵 | 7 | 5 | 勇 軍 | 地 | 疾風怒濤(5) |
| 呉027 | 【UC】張昭 | 1 | 槍兵 | 2 | 8 | 柵 | 地 | 防柵小再建(3) |
| 魏016 | 【R】荀彧 | 1 | 弓兵 | 1 | 9 | ー | 天 | 玄妙なる反計(4) |

自軍は計略を使い、相手には計略を使わせないことで戦闘を制すデッキ。「疾風怒濤」や「大胆奔放」は効果時間が長いため、相手より先に使っても十分な効果を発揮することができる。また、【SR】孫皎の「二連剛弓戦法」は破壊力十分で、特に守りに重宝する。だが、このデッキの主軸は【R】荀彧の「玄妙なる反計」である。相手の主力計略を封じることで、「大軍」の特技を生かした戦闘ができるのだ。

**●このデッキの弱点**

いくら「大軍」持ちが多いといえど、素武力は非常に低い。その点を突き、反計されてもいい士気からの号令や陣略を使って攻めるのが重要だ。伏兵が居るなら、中盤まで温存しておくのもアリ。

### エリア決勝大会、進行中!!

全国各地で激戦が繰り広げられている『三国志大戦3』公式全国大会「覇業への道 鳳翼天舞」。店舗予選大会は終了し、現在は全国決勝大会の参加枠をかけたエリア決勝大会の真っ最中。店舗予選大会を通過した君主以外は参戦できないが、上位君主同士の熱い戦いを見られるチャンスなので、ぜひ足を運んでみてはいかがだろうか。エリア決勝大会が実施される場所や日程は、三国志大戦.NETや『三国志大戦』公式ホームページ(http://www.sangokushi-taisen.com/)をチェック!

また、全国決勝大会は4月17日(土)、『三国志大戦』のイベントではおなじみの大田区産業プラザPiOで開催されることが決定。こちらも見逃すべからず!

三国志大戦3 公式全国大会 覇業への道 鳳翼天舞

**三国志雑記**

●**4枚八卦オススメ軍師**:【GC】糜竺、【GR】姜維。安定の「再起興軍」と漢軍対策の「兵軍連環」の組み合わせが万能。 ●**赤壁快進撃オススメ軍師**:【GSR】周姫、【GR】諸葛謹。「諸刃劣陣」は武力上昇値の高い号令への対策に重宝する。 ●**魏呉反計オススメ軍師**:【GR】羊祜、【GR】陸抗。基本的な攻めに使用する攻略の「精兵攻勢」と、効果時間の長い陣略「精兵集陣」。

WORLD CLUB
Champion Football
Intercontinental Clubs 2008-2009






⬅満を持してカード化された"神の子"。意外にも(?)自国選手との仲は良好。

➡本バージョン屈指の強力FW。決定力、スピード、競り合いすべてが高次元。

## 『08-09』で抑えておきたいポイント

現在稼働中の『08-09』の特徴といえば、試合中のピッチで起こるイベントの増加＝フリーキックやファウルが発生する頻度が大幅に増加したという点だろう。フォーメーションと選手によっては毎試合のようにイエロー＆レッドカードが飛び交う展開になるので、今バージョンでチームを作る際はカードの数値やキープレイヤー戦術のほかに選手の"性格"も少し考慮した方がいいかもしれない。また、選手のスタミナが減少するペースが速くなっているので、スタミナの数値も過去作より重視したほうがいいだろう。オフェンス(ディフェンス)ダイナモといったキープレイヤー戦術を使って、スタミナの減少速度を抑えるのもアリだ。

全体的なバランスとしてはディフェンダーのクロスへの対応や攻撃陣のボール奪取力が向上したため、サイド攻撃の有効度が少し下がった印象。そのためフォワードを縦に並べる中央突破に特化した布陣を敷くプレイヤーが多くなったので、ピッチ中央の守備を重視して不用意な失点は避けたいところ。ミドルシュートの有効度も上がっているため、キーパーの個人能力に期待できない場合は、中盤と最終ラインが間延びしないようなカード配置を心がけよう。より守備に確実性を持たせたいなら、アンチ○○～といった特定のタイプのフォワードを封じ込めるタイプの作戦、セカンドボールへの寄せやカバーリングが活発になるキープレイヤー戦術を持つ選手を起用し、状況や相手選手に応じて使い分けるといいだろう。




屈指の人気を誇るフェルナンド・トーレス。自分のチームにいれば頼もしい選手だが相手チームにいると怖すぎる!!

攻撃に関しては得点チャンスが過去の作品に比べて減少しているため、より個人能力が重視される傾向にある。(ミドル)シュートの精度、キープ力、ボールを失った際のレスポンスのよさといった点に注目して攻撃陣を選出すると、いい結果が出やすいはずだ。また、フリーキックは最も個の能力が影響する局面。チームにひとりスペシャリストを入れておくと、外してしまってチャンスを逃すことも無くなるのでオススメだ。

カードの数値やチームグラフといった要素と同じぐらい、見えない何か(選手の個性や相性、キープレイヤー戦術の具体的な効果など)が勝敗に影響する『WCCF』。ゆえに選手の配置やプレイの意識を変えることでイマイチ機能していないチームでも劇的に進化する可能性がある。自分なりに試行錯誤して強い(楽しい)チーム作りを目指そう。

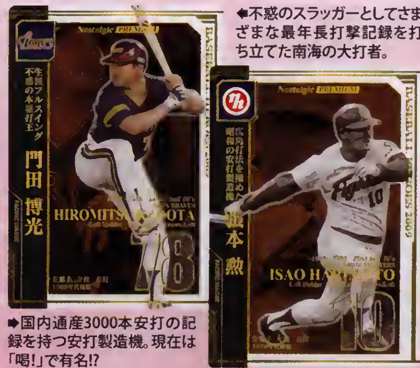
BASEBALL HEROES ベースボールヒーローズ 2009 【HA-SHA】 覇者



## ノスタルジックプレミアムカードを全公開！

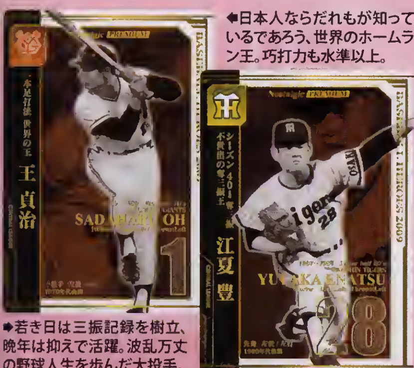
BASEBALLHEROES

球界に大きな足跡を残したOB選手をカード化した"ノスタルジックプレミアム"。今作は伝説の大選手から比較的最近まで現役を続けていた選手まで1960年代～90年代に活躍した選手がバランスよくそろい、過去最高のラインナップとなっているといってもいいだろう。セリーグ、パリーグともに名選手たちがずらりと勢ぞろいしており、プロ野球ファンならば、自分のチームにぜひとも入れたくなる。もし自分のチームに入れられないとしても、このカッコイイカードを手元に置いておきたくなるのは間違い無い。ほかにも本作にはドラフト1位選手の入団時の写真(スーツ姿)をカード化した"DRAFTED 1st"のような、スポーツもののトレーディングカード界全体を見渡しても珍しいタイプのカードが存在する。WBCカードも、日本チームのイチローなどを始め、メジャーどころから相当マイナーな国の選手までカードになっており、野球カードをコレクトする人にとって『覇者』は、かなり見逃せないバージョンになっているぞ。カードを集めてBBH界の覇者になろう！




⬅不惑のスラッガーとしてさまざまな最年長打撃記録を打ち立てた南海の大打者。

➡国内通算3000本安打の記録を持つ安打製造機。現在は「喝!」で有名!?




⬅日本人ならだれもが知っているであろう、世界のホームラン王。巧打力も水準以上。

➡若き日は三振記録を樹立、晩年は抑えで活躍。波乱万丈の野球人生を歩んだ大投手。




⬅すさまじい落差のカーブと伸びのある直球で90年代を駆け抜けた左投手。

➡ドラフト外の入団から100勝100セーブを達成。沢村賞、最優秀救援投手も獲得。




⬅戦後生まれ最後の300勝投手であり猛牛軍団歴代最強の左腕。座右の銘は「草魂」。

➡西武黄金時代最大のキーマン。頭脳的な配球で20年近く投手陣をリードした。

**スポーツカードマガジン** スポーツカードゲームの面白さは、自分が実際にファンであるチームを再現してみたり、好きな選手を集めてドリームチームを作ってみたりと遊びの広さは無限大。こんな遊び方もあるという、自分だけの遊び方を紹介してください! 巻末のアンケートハガキの自由欄を使ってお送りください。これは面白い! という遊び方は誌面もしくはアルカディアブログにて紹介いたします!!

新春カードゲーム総力特集

# 悠久の車輪®

Eternal Wheel

## 6th エクスパンション 残された希望

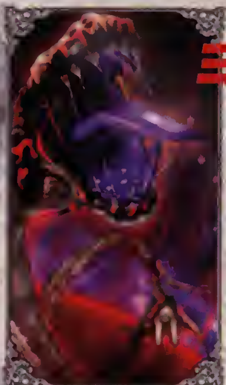
悠久の車輪～Eternal Wheel～ 6th エクスパンション 残された希望

■メーカー　：タイトー／スクウェア・エニックス　■ジャンル　：オンライン対戦カードゲーム
■操作方法：レバー＋2ボタン＋カード　■稼働日　：稼働中（2010年2月4日稼働）
■使用基板：TAITO Type X2



Text : age

## 新召喚獣ヨルムンガルド登場!



### 特　徴

◎その場から攻撃
◎攻撃が遅い
◎潜在能力

召喚中に味方ユニットのAP獲得速度が上昇し、MP回復速度が上昇する。AP上昇速度はかなりのもので、召喚中に何度もアビリティを使用できるほどだ。

新召喚獣ヨルムンガルドは、外見はリヴァイアサンに近いものだが、その場から攻撃する。自身の周りの味方の攻撃力を上げる力も持っており、召喚獣を守りながら戦うことも可能だ。

ただし、リヴァイアサン同様、攻撃するまでが遅いのも特徴だ。



外見以外はリヴァイアサンとは似て非なる召喚獣だ。

## 変更点解説

今回、ついに一部のスキルに大幅な修正が加えられることに。ここではそれを紹介するぞ。

### ■6th エクスパンション 変更点リスト

| | | |
|---|---|---|
| 召喚獣 | ジャックポット | 召還獣カスタマイズ補正低下 |
| スキル | 精霊の願い | スキル効果（召喚ゲージ増加）ダウン |
| | 意義ある撤退 | スキル効果（MP回復）アップ |
| | 癒しの願い | スキル効果（HP回復）アップ |
| ユニット個別 | 黒熊の副長ホフス | スキル効果（防御力増加）ダウン |
| | 赤い弾丸機械騎兵隊ルグル | スキル効果（移動力増加）アップ |
| | 潜伏ゴブリン　ドラル | スキル効果（攻撃力増加）アップ |
| | 氷雪に佇む巫女ラニン | スキル効果（ダメージ）アップ |
| | 氷拳ゴブリン　ヘームス | スキル効果（攻撃力増加）アップ |
| | 剛力のゼラ | スキル効果（移動力低下）アップ |
| | 赤き花園のリュエリア | スキル効果（召喚ゲージ増加）ダウン |
| | 王宮近衛兵ピタダ | スキル効果（移動力増加）アップ |
| | 真珠の王妃セレナード | スキル効果（移動力増加）アップ＆効果時間アップ |
| | 緑海の貿易商人ティール | スキル効果（HP回復）アップ |
| | 竜王親衛隊プロキオン | スキル効果（攻撃力増加）アップ |
| | 星竜騎士ロザリオ | スキル効果（攻撃範囲拡大）ダウン |
| | 戦闘用メイド　ヴェティ | スキル効果（攻撃力低下）アップ |

## 第二回聖杯イベント開催!

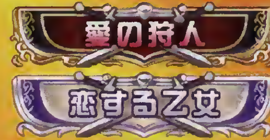
（聖杯：アルカディアカップ）

第二回となるアルカディアカップが3月1日～7日の間に開催!　今回は「三カ国以上の女性キャラのみ」を使用してのイベント。条件こそやや厳しいが見た目は華やかなものに!?

果たして、華麗なる乙女（?）たちを最もうまく指揮できるのは、だれなのか?　愛するキャラと戦いぬけ!



ずらりと並んだ女性たち。エクスパンションも6thまでくれば、各兵種に相当強力なユニットが居る。女性限定とはいえ激戦間違いなし!

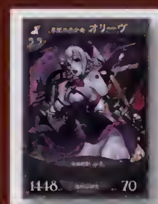



獲得称号はこちら。上位入賞が「愛の狩人」、次点が「恋する乙女」だ。数は多いのでお楽しみに。



イベント中は、以前読者参加企画で選ばれたオリジナルの召喚士のコスチュームが!　これで読者参加企画も一段落。参加していただいた読者の皆さん、ありがとう!

## PRオリーヴを使ってみよう!



全シーカー中最高のATKを持つ強力なカードだ。

＋

サンプルデッキ



味方を強化しやすいアビリティを多めに入れたデッキ。アトバとミルザムのどちらかをオリーヴかハクラビのサポートに回し、この二人が落とされないように戦っていきたい。



複数のアビリティがかかったアルゴルを吸収すれば、オリーヴがこんな数値に!

## 戦況はどう変化する?

やはり最も注目してほしいのは、これまで強力なスキルとして認識されていた「精霊の願い」の修正だろう。ただ、やや効果は落ちてしまったものの、やはり便利なことには変わりない。これまでと違い、少し大事に使えばいいだろう。

「癒しの願い」は効果がかなりアップしているため、思わぬところで戦況がひっくり返る可能性も!?　コレを持つユニットを倒すときは、他の場所では乱戦しないのが理想ではある。

個別で見ると、氷雪に佇む巫女ラニンはスキルの効果がかなり大きくなっている。また、強力であったホフスはややマイルドな効果になった。



サマカの「精霊の願い」の効果はこの程度になった。



ヴェティは撤退を繰り返せばかなり弱体化させられる。

**悠久の小話**　上記の表を見てもらえば分かるとおり、これまで活用の難しかったスキルが強化されている傾向にある。その中でも、真珠の王妃セレナードのスキルはもともと強力ではあった。が、本人のアビリティなどの扱いが難しく、活躍の機会が少なかった、というのが正直なところ。ヨルムンガルトとの相性は悪くないので、新たに活躍の機会が訪れる可能性は十分にあるぞ。

## 神聖帝国アルカディア



アルカディアといえば、防御力アップとHPの回復。防御力のアップは数値で現れないため、なかなか分かりにくいものの、やはりその効果は強力。

これまでに存在していたものと、今回追加されたHPが回復するアビリティと併用すれば、長く戦場に居座ることも可能になる。それらで戦線を維持し、広い魔法陣をキープしていこう。




### 渇きの槍アトバ

**スキル**
**魔力吸収**
時間帯が変わった時、このユニットのHPを回復する。

**アビリティ**
**隙無き槍術**
一定時間の間、範囲内の味方ユニットの防御力を上げる。その後、味方ラファエルがエリアにいる場合、味方ユニットのＨＰを回復する。

**効果範囲**
範囲内の味方ユニット全て(前方長方形)

昼夜でアビリティの効果が変わるのが特徴。夜のときのHP回復量は200ほどとそれほど多くないが、必要APが少ないので味方をサポートするのに役立ってくれるだろう。




### 鉄獅子の小兵リッツ

**スキル**
**白衣の加護**
ラファエルがエリアにいる場合、このユニットの防御力を上げる。

**アビリティ**
**戦線の補強**
一定時間の間、範囲内の味方ユニットの防御力を上げる。その後、味方ラファエルがエリアにいる場合、味方ユニットのＨＰを回復する。

**効果範囲**
範囲内の味方ユニット全て(前方円)

アビリティの効果時間は30カウント以上と非常に長い。ラファエル召喚時限定の回復効果は、条件が厳しいだけに絶大な回復量(ゲージ1本分以上)を誇るぞ。




### 鉄獅子の傭兵ルバジェ

**スキル**
**癒しの願い**
このユニットが戦闘不能状態になった時、味方ユニットをランダムに１体選び、ＨＰを回復する。

**アビリティ**
**歪みし力**
一定時間の間、味方キーパーの防御力を上げ、ＨＰを徐々に回復する。

**効果範囲**
味方ユニット全て(キーパー)

LVに比べコストが低いわりに、ATKはそのレベルのシーカーの平均値を上回る。アビリティの効果時間は約20カウントと長い。キーパーの待機時の回復と併用したい。




### 無双の大鎚ボーデ

**スキル**
**突撃闘法**
味方魔法陣の大きさに応じてこのユニットの防御力を上げる。

**アビリティ**
**猪突猛進**
味方アルカディアのユニットと味方召喚獣のＨＰを回復し、一定時間の間、味方アルカディアのユニットの防御力を上げる。このアビリティはラファエル選択時のみ使用できる。

**効果範囲**
味方ユニット全て(アルカディア)

アビリティの効果時間は約22カウント。そのラファエルのHPを回復する効果は絶大だが、回復してダメージを与えすぎ、潜在能力を使われるのだけは避けたい。




### 和平の歌い手エルベア

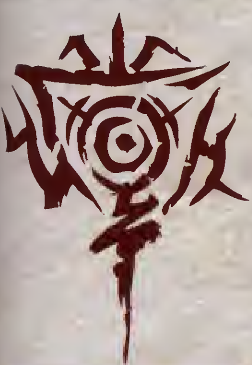
**スキル**
**意義ある撤退**
このユニットが戦闘不能状態になった時、一定の確率で味方召喚士のＭＰを回復する。

**アビリティ**
**団結の歌**
復活していない味方ユニットを味方復活エリアの中心に復活させる。その場合、このユニットは戦闘不能状態になる。

**効果範囲**
復活していない味方ユニット

アビリティは、味方がHP全快の状態で回復する。それを使っても即エルベアが復帰できるよう、MPが4以上ある状態でアビリティを使うのが理想だぞ。

## 巨人山脈グランガイア



直接的なダメージを与えることに長けたグランガイアのカードたち。リメイクされた2枚のカードは、どちらも強力なダメージを与えるアビリティの使い手だ。

また、ATKを上げるアビリティが多く、攻撃的なカードばかりといえる。特に、国家に関わりなくキーパーのATKを上げる、騒乱を呼ぶ巫女ヴァルヴァには注目したい。




### 威嚇する狼騎兵隊プラセ

**スキル**
**狂戦士**
このユニットが敵エリアにいる場合、このユニットの攻撃力を上げる。

**アビリティ**
**電撃ビリビリ砲**
範囲内の敵ユニットの中からランダムに１体を選び、ダメージを与える。味方ジャックポットがいる場合、１体に与える代わりに範囲内のすべての敵にダメージを与える。

**効果範囲**
範囲内の敵ユニットの中からランダムに１体(前方円)

アビリティのダメージは約600オーバーと、1LV・1コストのユニットであれば一撃で倒せるほど。ジャックポット召喚中に一気に敵をせん滅するのがいいだろう。




### 叫ぶ獅子騎兵隊ブロ

**スキル**
**無言の支え**
このユニットが復活した時、一定時間の間、攻撃力５０未満の味方ユニットの攻撃力を上げる。

**アビリティ**
**精密射撃**
範囲内の敵ユニットと敵召喚獣と敵召喚士の中からランダムに１体を選び、ダメージを与える。このアビリティはジャックポット選択時のみ使用できる。

**効果範囲**
範囲内の敵ユニットの中からランダムに１体(前方円)

アビリティは、敵召喚士にもダメージを与えられる特殊なもの。ユニットへのダメージは500ほどで、1LV・1コストのマスターなら一撃で撃破できるぞ。




### 騒乱を呼ぶ巫女ヴァルヴァ

**スキル**
**理外の力**
エリアにいるシーカーの数に応じて味方キーパーの移動力を上げる。

**アビリティ**
**混沌の洗礼**
一定時間の間、味方キーパーの攻撃力を上げ、味方キーパーの攻撃は軽減されない。

**効果範囲**
味方ユニット全て(キーパー)

アビリティの効果は、召喚士を攻撃するとき特に効果を発揮する。移動速度を上げるアビリティとの併用が理想。ATKは20上がり、効果時間は30カウントほどだ。




### 尊大ゴブリン　マハメル

**スキル**
**虎の威**
ジャックポットがエリアにいる場合、このユニットの攻撃力を上げる。

**アビリティ**
**他力本願**
一定時間の間、このユニット以外の味方グランガイアのユニットの中からランダムに１体を選び、攻撃力を上げる。

**効果範囲**
このユニット以外の味方グランガイアの中からランダムに１体

スキル発動時はATKが22も上昇する。アビリティは、グランガイアのユニットを自身を除いて1体だけにしておけば効果対象を限定することができるぞ。




### 亡命ゴブリン　ドラル

**スキル**
**非情なる追撃**
敵召喚士のＨＰが一定以下の場合、このユニットの攻撃力を上げる。

**アビリティ**
**歴戦の経験**
天候が晴れの場合、一定時間の間、範囲内の味方ユニットの攻撃力を上げる。天候が雨の場合、一定時間の間、範囲内の味方ユニットの移動力を上げる。

**効果範囲**
範囲内の味方ユニット全て(自分中心円)

天候によってアビリティの効果が変わる。晴れのときは待機しての回復を駆使して前線の維持を、雨のときは敵マスターを狙いつつの突破役をするのがいいだろう。

**悠久の小話**　神聖帝国とのタッグが強力!：騒乱を呼ぶ巫女ヴァルヴァは、第2所属国家がアルカディアであるため、アルカディア限定のアビリティ効果も受けられる。無双の大鎚ボーデとの相性はなかなかだ。また、国家は関係ないが、法の盾キームと併用すれば、キームのアビリティの効果を簡単に発揮させられるぞ。

## 神秘の森シルヴァランド



今回のシルヴァランドは、多彩なアビリティを備えている。強いて特徴を挙げるなら、召喚士のHPやAP・MPを回復するという、ややテクニカルな要素が絡むアビリティ、スキルが多いことであろう。攻撃力を上げるアビリティを持つものも多数いるため、単純な戦闘能力も馬鹿にできないぞ。特に、不屈の牙グルはスペック、アビリティの両面で優秀なカードだ。




### 香りの園のマトリカ

| スキル |
|---|
| 森の再生 |
| このユニットが敵ユニットを戦闘不能状態にした時、味方召喚士のＨＰを回復する。 |
| アビリティ |
| 癒しの芳香 |
| 一定時間の間、ＬＶ２以下の味方ユニットのＨＰを徐々に回復する。 |
| 効果範囲 |
| 味方ユニット全て |

アビリティは、レベルよりコストが高いユニットと併用すれば、それらの戦闘能力を最大限発揮させられる。効果時間は30カウントほどと長いぞ。




### 華やぎの原のレウコユ

| スキル |
|---|
| 湧き出る力 |
| エリアにいるキーパーの数に応じて味方マスターの攻撃力を上げる。 |
| アビリティ |
| 激励の招宴 |
| 一定時間の間、味方マスターの攻撃力と対エレメンタル攻撃力を上げる。 |
| 効果範囲 |
| 味方ユニット全て（マスター） |

本人のスペックが優秀なので、マスターは自身を含み2体居るだけでもアビリティの効果は十分に発揮できる。スキルは敵味方のキーパーの総数で変化するぞ。




### 不屈の牙グル

| スキル |
|---|
| 森の守護者 |
| ユグドラシルが召喚された時、このユニットのＡＰを回復する。 |
| アビリティ |
| 極限の力 |
| 一定時間の間、味方シルヴァランドのユニットと味方召喚獣の攻撃力を上げる。このアビリティはユグドラシル選択時のみ使用できる。 |
| 効果範囲 |
| 味方ユニット全て（シルヴァランド） |

アビリティは、ATKを22上昇させ、効果時間が20カウントだ。ユグドラシルの攻撃で敵全体にかなりのダメージを与えられるようになるぞ。




### 巻きつく爪のビンカ

| スキル |
|---|
| 勝利への遺志 |
| このユニットが戦闘不能状態になった時、味方ユニットをランダムに１体選び、ＡＰを回復する。 |
| アビリティ |
| 見極める力 |
| 一定時間の間、範囲内の味方ユニットの中からランダムに１体を選び、エリアにいる攻撃力が最も高いユニットと同じ攻撃力にする。 |
| 効果範囲 |
| 範囲内の味方ユニットの中からランダムに１体（前方円） |

アビリティはやや扱いにくいが、対象をマスターに絞れば、少なくとも自身のATKである54にすることができる。マスターであれば破格の強さになるのだ。




### 紫の尾アヤメ

| スキル |
|---|
| 精霊の願い |
| このユニットが戦闘不能状態になった時、味方召喚ゲージを増やす。 |
| アビリティ |
| 古木の護身術 |
| 味方召喚士のＭＰを回復する。その後、味方ユグドラシルがエリアにいる場合、味方ユニットのＡＰを回復する。 |
| 効果範囲 |
| 味方召喚士 |

コストがLVより低いユニットであるため、戦闘面では弱めでやや扱いにくいが、MPを回復させるアビリティはやはり便利。なるべく死なせないように使いたい。

## 海洋帝国スケールギルド



移動速度に関わるアビリティを持つものに加え、マスターを大幅に強化するユニットも。ワーシャークとしては2枚目となるSRや、今回は唯一のアビリティ、スキル無しの高スペックユニットの追加にも注目してほしい。

また、「罠」という特異なカテゴリーのアビリティも追加され、一味違ったデッキ構築も可能になったぞ。




### 教導官アウイン

| スキル |
|---|
| 撤退戦術 |
| 味方ユニットが戦闘不能状態になった時、一定時間の間、味方ユニットの移動力を上げる。 |
| アビリティ |
| 集団射撃訓練 |
| 一定時間の間、味方マスターの攻撃力と防御力を上げ、遠距離攻撃範囲を拡大する。その後、味方マスターは移動できなくなる。 |
| 効果範囲 |
| 味方ユニット全て（マスター） |

4LVのマスターとしては、平均的なスペックを持つが、アビリティによる強化はATKだけでも＋25とかなりのもの。スキルも汎用性が高くて便利なユニットだ。




### 浅海の求道者タンザ

| スキル |
|---|
| 抑えきれない力 |
| このユニットにかかっているアビリティの数に応じてこのユニットの移動力を上げる。 |
| アビリティ |
| 渦潮の罠 |
| 以下の罠を生成する。一定時間の後、または発動範囲内に敵ユニットが入った時、発動する。「一定時間の間、範囲内の敵ユニットの攻撃力を下げる。」 |
| 効果範囲 |
| 自分自身と同じ場所 |

アビリティは、効果範囲が広く画面の4分の1近くをカバーする。敵陣に居座っているときに使えば、向かってくる敵を迎撃しやすい。効果はATK-15だ。




### 探求者カーネリー

| スキル |
|---|
| ― |
| ― |
| アビリティ |
| ― |
| ― |
| 効果範囲 |
| |

スキル、アビリティを持たず、コストがレベルより高いため、同レベルのユニットの中では破格のスペックを誇る。聖剣を継者ポルタとの相性は良好だ。




### 抹殺の鋭牙ウルバン

| スキル |
|---|
| 水を得た魚 |
| 天候が雨の場合、このユニットの攻撃力と移動力を上げる。 |
| アビリティ |
| 押し寄せる混沌 |
| 一定時間の間、範囲内の敵ユニットの攻撃力を下げる。その後、味方リヴァイアサンがエリアにいる場合、一定時間の間、味方ユニットの移動力を上げる。 |
| 効果範囲 |
| 範囲内の敵ユニット全て（前方長方形） |

アビリティは、リヴァイアサン召喚中に使えば、攻撃力を下げた相手を逃さず追撃できる。確実性を求めるなら、さらに強化系か弱体系のアビリティを併用したい。




### 魅惑の魔道士チャロ

| スキル |
|---|
| 波乗り |
| リヴァイアサンがエリアにいる場合、このユニットの移動力を上げる。 |
| アビリティ |
| 魔性の笑み |
| 一定時間の間、範囲内の敵ユニットの中からランダムに１体を選び、移動力を下げる。このアビリティはリヴァイアサン選択時のみ使用できる。 |
| 効果範囲 |
| 範囲内の敵ユニットの中からランダムに１体（前方円） |

効果そのものはよくあるタイプのアビリティではあるものの、その低下率が非常に高い。敵主力シーカーの動きを封じたり、倒したい敵を逃さないようにできるぞ。

**悠久の小話**　各種スキルの効果：華やぎの原のレウコユは、キーパーが1体戦場に増えるたびに、ATKが+2→+1→+2……という順で上昇する。キーパーが強い今の環境では優秀な能力だろう。不屈の牙グルは、自身のAPを1回復する。AP2の状態でユグドラシルを召喚すればすぐにアビリティを使える。紫の尾アヤメも、ユグドラシル召喚中に使えば味方のAPを1回復するぞ。

※中のカード位置に注意して、右の切り取り線を目安に切り離してください。〈切り取り〉

# 悠久の車輪®
## Eternal Wheel



月刊アルカディアバージョン
プロモーションカード

**目覚める少女オリーヴ**

（ne057PR）

Illustration by F.S

※中のカード位置に注意して、左の切り取り線を目安に切り離してください。

〈切り取り〉

# ARCADIA

4月号特別付録

非売品

※この袋の中には、『悠久の車輪～Eternal Wheel～』のプロモーションカード【目覚める少女オリーヴ(ne057PR)】が封入されています。本カードは、ゲームセンターでは入手できない非売品のカードです。

※本カードは、『悠久の車輪～Eternal Wheel～』で実際に使用できます。

※この袋から取り出す際に、手指やカード本体を傷つけないようご注意ください。誤ってカード本体を破損された場合、使用できなくなることがあります。また、その場合、返品・交換には応じかねますので、あらかじめご了承ください。

**●不良品についてのお問い合わせ先**

**■プロモーションカードの動作不良について**

付属品のカード【目覚める少女オリーヴ(ne057PR)】を実際にゲームで使用した際に、ごくまれにカードを認識できない場合があります。
その際はお手数ですが、タイトーサポートセンターまでお問い合わせください。

**http://support.taito.co.jp/**

※上記サイトでは、各種検索機能を利用して、製品やサービスのサポート情報を確認できます。ご意見やご要望などもタイトーサポートセンターをご利用ください。
※交換の際には、不具合のみられる現品が必要となりますので、破棄しないでください。

**■プロモーションカードの破損・欠品について**

**エンターブレイン　カスタマーサポート**
TEL: 0570-060-555
受付時間　(土日祝祭日を除く12:00～17:00)
※ナビダイヤル「1番」へお進みください。

## 竜王の翼バハムートロア

シーカーの国ともいえるバハムートロア。今回のSR、Rともにシーカーで、どちらも強力なアビリティを持つ。そして、バハムートロアのお家芸ともいえる、「アビリティの対象にならなくなる」、「攻撃範囲を拡大する」、この二つの要素がさらに充実し、しかもそれら両方が関わるアビリティが追加された。型にはまると非常に強力だ。




### 親衛隊指揮官ヴァレッタ

**スキル**

信念の力

バハムートがエリアにいる場合、このユニットの攻撃範囲を拡大する。

**アビリティ**

竜の息吹

範囲内の敵ユニットの中からランダムに1体を選び、敵復活エリアの中心に移す。このアビリティはバハムート選択時のみ使用できる。

**効果範囲**

範囲内の敵ユニットの中からランダムに1体(前方円)

敵を召喚士の位置まで戻すアビリティは、こちらの召喚士まで迫ってきた敵を追い払いたいときや、バハムートを召喚して使い、敵主力を潰すのに使うと有効だぞ。




### 血染めの翼アルゴル

**スキル**

混沌の鎧

敵魔法陣の大きさに応じてこのユニットの攻撃力を上げる。

**アビリティ**

偽りの絆

一定時間の間、味方シーカーの攻撃力を上げ、味方シーカーの受けるダメージを増やす。

**効果範囲**

味方ユニット全て(シーカー)

ATKを20も上昇させるのは必要APやユニットのレベルを考えると破格の効果。受けるダメージが高くなるデメリットは、相手の攻撃力を下げるなどの方法でカバーだ。




### 踏み潰すアルカブ

**スキル**

耐え抜く力

エリアにいるマスターの数に応じて味方シーカーの防御力を上げる。

**アビリティ**

駱駝の召喚

範囲内の味方バハムートロアのエレメンタルに以下の能力を与える。「召喚獣が召喚された時、一定時間の間、周囲の味方ユニットの攻撃力を上げ、アビリティの対象にならない。」

**効果範囲**

範囲内の味方エレメンタル全て(バハムートロア)

エンチャントが非常に強力で、召喚と同時に主力にその効果を与えれば、召喚時に一気に戦線を上げることも可能。効果は一つでATK＋6で、36カウントほど持続する。




### 予言の舞姫ポリマ

**スキル**

底力

味方召喚士が受けているダメージに応じてこのユニットの攻撃力と移動力を上げる。

**アビリティ**

混沌の神託

一定時間の間、アビリティの対象にならない味方ユニットの攻撃範囲を拡大する。

**効果範囲**

味方ユニット全て

単体では全く効果を発揮しないコンボ用カード。当然、輪廻の舞姫ルバースや踏み潰すアルカブとの併用が理想。さらに攻撃範囲を拡大させるものとの併用も有効。




### 輪廻の舞姫ルバース

**スキル**

癒しの願い

このユニットが戦闘不能状態になった時、味方ユニットをランダムに1体選び、HPを回復する。

**アビリティ**

竜の葬送歌

一定時間の間、範囲内の味方ユニットは敵ユニットのアビリティの対象にならない。その後、味方バハムートがエリアにいる場合、一定時間の間、範囲内の味方ユニットの攻撃力を上げる。

**効果範囲**

範囲内の味方ユニット全て(前方長方形)

相手アビリティの対象にならなくなるアビリティだが、効果が強力な分、他の同タイプのものに比べ効果時間は26カウントと短め。ATKが上がる場合、＋15になるぞ。

## 不死教団ネクロポリス

相手のATKを低下させる能力に長けたネクロポリス。今回も防ぐのが困難な画面全域を範囲にするものや、エンチャントで大きな効果を発揮するアビリティを備えるものが多数追加されている。

その分、ATKなどがやや控えめな数値になっている。しかし、バハムートロア同様、パターンにはまれば圧倒的な制圧力を展開できるぞ。




### 諌めるローマン

**スキル**

黒騎士の加護

デュラハンがエリアにいる場合、周囲の敵ユニットに一定間隔でダメージを与える。

**アビリティ**

堕天使の像の召喚

範囲内の味方ネクロポリスのエレメンタルに以下の能力を与える。「召喚獣が召喚された時、一定時間の間、周囲の敵ユニットの攻撃力を下げる。」

**効果範囲**

範囲内の味方エレメンタル全て(ネクロポリス)

エンチャントの効果はかなり広範囲に及ぶ。うまく真ん中のラインあたりに設置できれば、敵陣深くまで効果を発揮してくれるだろう。効果は1個でATK-10だ。




### 潔癖なメイド　アンジェリカ

**スキル**

狂戦士

このユニットが敵エリアにいる場合、このユニットの攻撃力を上げる。

**アビリティ**

強制清掃

一定時間の間、範囲内の敵ユニットに一定間隔でダメージを与える。その後、味方デュラハンがエリアにいる場合、一定時間の間、敵ユニットの攻撃力と防御力を下げる。

**効果範囲**

範囲内の敵ユニットすべて(前方円)

ATKは低目だが、スキルで＋9できるのである程度カバーは可能。アビリティは総計800近いダメージに。デュラハン召喚時のATK低下は、-20だ。




### 蠱惑のベンダー

**スキル**

心酔する者

味方ユニットが戦闘不能状態になった時、自身のAPが4の場合、APを減らし、復活させる。

**アビリティ**

—

—

**効果範囲**

—

アビリティは持たないが、APの項目がある変わったユニット。うまく生き残らせてAPをためれば、主力を特攻させて復活させることで、敵を一気にたたくこともできる。




### 神祖を超える牙ダルタニア

**スキル**

士気旺盛

残り時間が一定以上の場合、このユニットの攻撃力を上げる。

**アビリティ**

力の片鱗

一定時間の間、敵ユニットと敵召喚獣の攻撃力と防御力を下げる。このアビリティはデュラハン選択時のみ使用できる。

**効果範囲**

敵ユニット全て

デュラハン選択時しか使用できないものの、画面全域に効果の及ぶアビリティは強力。他の全域に効果があるアビリティと併用すれば、相手は攻めを防ぐのが困難になる。




### 戦闘用メイド　チャイプ

**スキル**

底力

味方召喚士が受けているダメージに応じてこのユニットの攻撃力と移動力を上げる。

**アビリティ**

オーバーブースト

一定時間の間、味方シーカーに一定間隔でダメージを与え、味方シーカーの移動力を上げる。

**効果範囲**

味方ユニット全て(シーカー)

アビリティ使用時は、トータル約350ほどHPを消費するものの、強引に魔法陣を展開したいときに便利。撤退してもよい低LVのシーカーをデッキに組み込もう。

**悠久の小話**　召喚時に副次効果のあるアビリティ：抹殺の鋭牙ウルバン、潔癖なメイド アンジェリカのアビリティは、召喚獣を召喚して使用する場合、相手を効果範囲に入れていなくとも副次効果を発揮してくれる。相手のカウンター系のアビリティや、アビリティの対象にならなくなるアビリティへの対策として、わざと外して使用するのも一つの方法だぞ。

# ギャルズ♥アイランド 萌え説



「ギャルズアイランド」って言ったら
やっぱりワル様でしょう！
第1回ビデオゲームガールズ第1位
なんですから！
小学生の頃、
学校近くにある文房具屋の店先に
「ワルキューレの伝説」があって、
キャラクターと世界観に一目惚れ。
20年以上経った今でも移植版
やってます。
僕が闘う女の子の漫画ばっかり描く
ようになったのは確実に
ワル様の影響です。

## ワルキューレの伝説

### ワルキューレ

マーベルランドの平和が乱れる時、人々を救うために地上に降り立つと言われる天界の女神。磨き上げられた鋭い剣とさまざまな魔法を駆使し、行く手を阻む悪魔たちを退ける。『ワルキューレの伝説』では、サントラとともに冒険をし、マーベルランドに平和を取り戻す姿が描かれている。

### コアクマン

「コアクマン族」の一人で、名前は「サビーヌ」。『ワルキューレの冒険』のストーリーの後、サントラ、ズールとともに旅をしていたが、ホノーリアンに捕らえられてしまった。

### 今井神先生のサイン入り色紙をプレゼント!




今回も今井神先生のサイン入り色紙をゲット！ワルキューレのイラスト入りの今井神先生のサイン色紙をゲットできるチャンスは、この先二度と無いかもしれませんよ！





**今井神**
クーポンコーナーでお世話になってます漫画家です。ほかに好きなアーケードゲームは「ヴァンパイア」「ギャラクシーファイト」、「獣王記」です。

## 語り継がれる伝説の女神

ワルキューレは、1980年代後半という時代において、ゲームにおける美少女キャラクターの魅力というものを広く認知させてくれた存在であった。現在でも、バンダイナムコゲームスの看板タイトルの一つであるアイドルプロデュースを題材としたゲーム『THE IDOL M@STER』にてその衣装が配信されるなど、その人気は衰えていない。

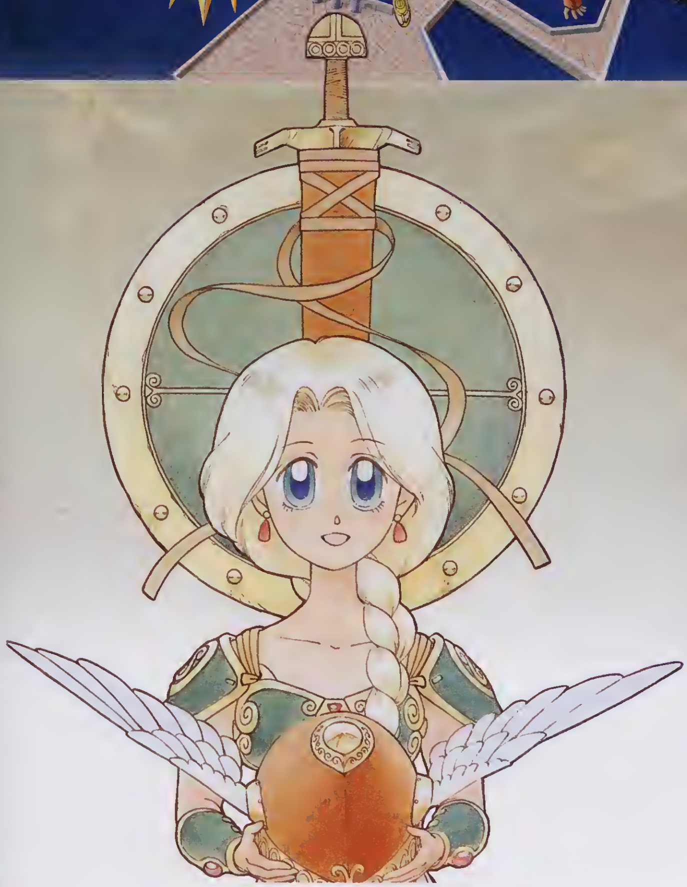
その初出は1986年にアクションRPGとして発売されたファミコン版『ワルキューレの冒険　時の鍵伝説』で、当時にしては珍しい女の子を主人公とした設定に注目が集まった。FC版の発売から3年後には、続編にあたるアクションゲーム『ワルキューレの伝説』がアーケードゲームとして稼動し、システム2基板の美麗なグラフィックで描かれるファンタジー世界の中で、イメージイラストに限りなく近いワルキューレがさまざまなアクションを繰り出す光景が多くのプレイヤーたちをとりこにしたのである。また、プレイする度に上達が実感できる絶妙な難度も魅力のひとつであり、長いアーケードゲームの歴史の中で、思い出の作品として本作の名を出すプレイヤーが多いことも、ゲームとしての完成度の高さを物語っている。



ドットで表現されたワルキューレもかわいらしく、アーケードゲーム女性キャラクター史で最も人気のあるキャラクターと言える。









# 至高の音響空間！　熱狂と

GuitarFreaksXG
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ギターシミュレーション
■操作方法：5ボタン＋ピックレバー
■稼働日　：2010年3月予定
■使用基板：—



## GuitarFreaksXG

## XG（エクストリームグレード）解



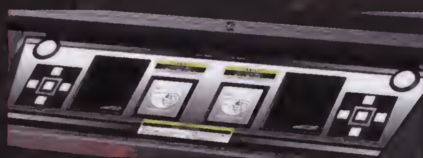
### 超高画質の新型モニター！

モニターも新しくなり、超高画質でゲーム画面を見られる。ムービーはモニター全てを使ったフルサイズで表示されるため、プレイを盛り上げる最高のスパイスになるぞ！

### 大迫力スピーカーでハイクオリティサウンド！



これまでに無い大型のスピーカーが設置され、パワフルで高密度なサウンドが体感できるのだ！一度体験すると病みつきになるぞ！



### e-A PASSはかざすだけ！

新筐体では、e-AMUSEMENT PASSをスロットに差し込む必要が無く、筐体中央にある所定の位置でかざすだけでよい。細かい変更ではあるが、プレイヤーにとってはうれしい仕様になった。



### 本格派ギターコントローラー

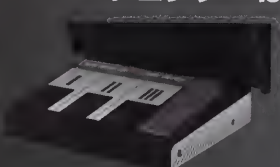
質感もさることながら、システムとして新たに3軸加速センサーを搭載。これにより上下横の3方向でWAILINGアクションが可能になったのだ！



ネックボタンが五つ！

また、既存シリーズでは3ボタンだったものが5ボタンに増加！　難度は多少上がったが、テクニカルなプレイが可能！

### エフェクターはフットペダル！



本作ではフットペダルのエフェクターが登場！4種類のエフェクターにより、プレイ中に細かく音色を変化させることができる‼



# 奮のステージを体感せよ!

## DrumManiaXG

DrumManiaXG
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ドラムシミュレーション
■操作方法：7パッド＋2フットペダル
■稼働日　：2010年3月予定
■使用基板：—

Text：飛鳥、はなだ

## 体新書

ギタドラシリーズがついに新たなフィールドへ突入！　筐体からサウンドまで、あらゆる部分をすべてパワーアップさせて堂々の登場だ！　今回は、新しくなった筐体とシステムについて解説。ここを読んで、新ギタドラシリーズの予習をしておくのだ！

### 大迫力スピーカーでハイクオリティサウンド!



ド迫力のサウンドは本作の注目ポイント！　スピーカーから流れるサウンドを聞くだけで、そこはすでにライブステージとなる！



### ムービーはフルサイズ!

進化したモニターでは、ムービーがバックにフルサイズで流れる。プレイ中は盛り上がる部分で画面内で演出もあるぞ。

### 分からなければHELPボタンで解決!

筐体の"HELP"ボタンを押せばゲーム中の操作方法を教えてくれるのだ。





### 本物さながらのドラムコントローラー

レフトシンバル、フロアタムの2パッドとレフトペダルが追加され、何と最高7パッド＋2ペダルで楽曲が演奏できるようになった。本物さながらのドラムプレイがキミを待っているぞ！





### 臨場感を味わえるドラムステージ!

内部にはバスシェーカーが搭載されている。プレイ中に椅子を介して振動がプレイヤーに伝わるため、立体的な重低音を感じられるのだ！

# プレイングマニュアル

すべてがパワーアップしたギタドラXG。その力強さをガッツリと体験してもらうための楽しみ方を紹介。

## STEP1 ゲームモード説明

ギタドラXGを遊ぶ初めの一歩となるゲームモードの紹介。プレイスタイルに合わせて選択しよう。

### PRACTICEモード

初心者専用の練習モード。ゲームの遊び方の説明はもちろん、版権曲をはじめさまざまな楽曲を簡単に楽しめる。ギタドラシリーズをプレイした人でも、新しくなった操作の練習に最適なモードだ。



チュートリアルはなんと筐体を使った動画で解説! バンドメンな方々がゲームのルールから演奏の仕方まで丁寧に教えてくれる。

### STANDARDモード

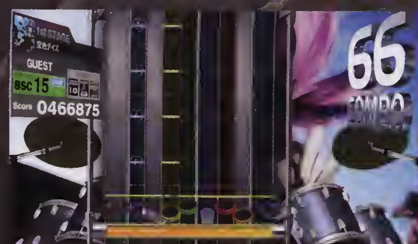
本作のメインとなるモード。多彩なボタンを駆使したギタドラXGならではの迫力ある演奏感を楽しめる。新曲だけではなく過去に収録された楽曲の譜面も再構築されており遊び応えは十分!




プレイ中の画面もより豪快なものに仕上がっている。コンボをつなげば派手な演出でプレイヤーを盛り上げてくれるぞ。

### CLASSICモード

クラシックモードではXGで増えたボタンを使わずに、従来のVシリーズのように遊べる。扱うボタンが減るためシンプルに楽曲を演奏できる。手軽な操作性を求めたい人にオススメ。




XGで遊べる新曲にも専用の譜面は存在する。過去作の譜面も用意されているので思い出とともに演奏するもよし。

## STEP2 ゲームモード説明

次はゲーム画面やオプションについて解説。ギタドラの知識をつけて快適にプレイしよう。




様々な選曲画面で困った場合は筐体には設置されているHELPボタンをプッシュ。オプションの決め方を教えてくれる。

まずはゲーム画面について解説。
❶は楽曲の難度を表している。また、NOVICE・REGULAR・EXPERTの全部で三段階の譜面難度があり、数字が大きくなるほど難しくなる。プレイしていれば達成率も表記される。
❷は現在のオプション設定について表記。下記のオプションの種類と効果を参考にし、演奏しやすい環境を作るのが上達への近道。
❸は選曲までの残り時間。のんびり探していると曲が決まってしまうぞ。
❹カーソルを合わせれば楽曲のデモを聴けるので、良いと思った楽曲を選ぼう。また、遊びたい楽曲を探すときはカテゴリ機能を駆使するといい。

### よく使われるオプションの効果

HI-SPEED:0.5刻みに降ってくるノーツ(演奏中に降りてくる、または昇ってくるオブジェクト)のスピードを上げるとともに、ノーツ同士の間隔を空ける効果がある。難しい譜面になればなるほど、ノーツの数が多くなり、詰まった譜面になるので、慣れてきたら付けてみよう。

DARK:画面が暗くなり、判定ラインが見えなくなるオプション。

REVERSE:ギターの場合はノーツが上から降りてくるようになり、ドラムの場合は下から昇ってくるようになる。

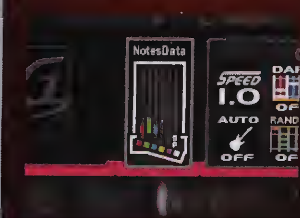
POSITION:PERFECTなどの判定表示の位置を変更できる。2パターン存在する。見やすい方を選ぼう。

COMBO:コンボ表示の位置を変えたり、表示させないことができるオプション。人によってはコンボ表示がプレッシャーとなり、ミスを誘発する人が居るので、自分のプレイスタイルに合わせて変更しよう。

### 画面のここに注目!

#### グラフでノーツの割合を確認!

選曲中に見えるグラフは楽曲プレイ中に降ってくるノーツの割合をグラフに表示してくれる優れもの。扱うボタンが多く譜面の対策がより重要となる本作も、これを見れば事前にノーツの降ってくる傾向が分かるので対策を立てやすくなるのだ。



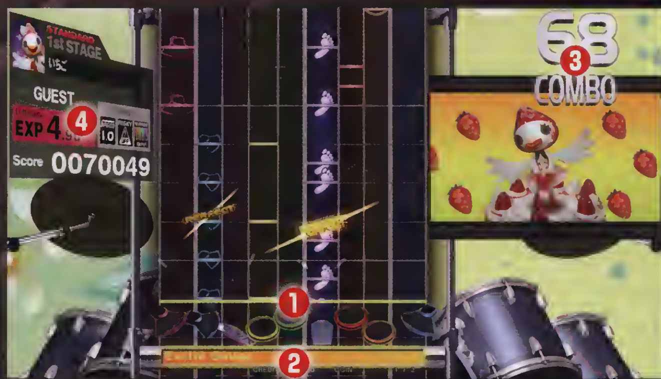

初めて遊ぶ曲を選ぶときはグラフを見て攻略の参考にしよう。グラフが長いほど降ってくる量が多い。

# STEP3 ゲームモード説明

演奏する楽曲を決めたらいよいよ本番。プレイ画面の見方と弾き方を覚えて盛り上がろう!

## 画面の見方と基本ルール




❶判定ライン:このラインにノーツが重なったときにたたく。もしくはピックする。
❷エキサイトゲージ:本作品のライフゲージ的役割。タイミング良く演奏できれば増え、ズレていれば減少。ゲージが0になるとSTAGE FAILED。
❸コンボ表示:タイミング良く演奏し続けると表示される。
❹楽曲のデータ:プレイ中の楽曲の難度や付けているオプションを表している。
❺エフェクター:ギター側のみエフェクターを付けられる。

それぞれの楽曲の音に合わせて、ノーツが降りてくる(または昇ってくる)ので、判定ラインに重なったときに対応するパッドをたたこう(ギターの場合はネックボタンを押してピックする)。タイミング良く演奏できている場合はエキサイトゲージが上昇し、演奏終了時までにゲージが残っていればクリア。また、タイミング良く演奏し続けるとコンボが表示される。コンボはつなげればつなげるほどスコアが上昇していくので、ハイスコアを目指すならばコンボをつなぐことを意識しよう。

## ギターの場合

### ●連続したピックにはオルタを使おう!

最初はピックを下に押すダウンピックだけでも十分に弾けるが、難度が高くなるとノーツが連続で昇ってきて追いつかなくなる。その場合はピックを上下交互に弾くオルタというテクニックを使おう。下に弾いたピックを、そのまま返す手で上に弾けば高速でピックを弾けるのだ。




連続する譜面をさばくにはオルタが必須。上級者を目指すなら絶対にマスターしよう。




親指で下に弾いて、人指し指で上げる。この動きをいかに正確に続けるかが上達のポイントだ。

### ●ギタリストの華! WAILING!

ギターの形をしたノーツが降ってきたら曲に合わせてギターを傾ける「WAILING」を決めよう。成功すればコンボ数に応じたボーナス点が加算されるぞ。なお、本作からギターを傾ける方向が指定されるようになったため、従来のVシリーズよりも動きのある演奏を楽しめるぞ。

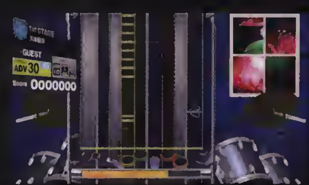


ギターフリークスの華であるWAILING。矢印の方向に合わせて上下横に動かそう。

## ドラムの場合

### ●パッドをたたく手を意識する

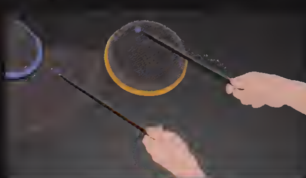
ドラムマニアXGはたたくパッドの数が多く、初心者にはどこをどうやってたたけばいいか悩みもの。とはいえ、むやみに手を動かすだけでは上達は見込めない。まずはパッドの位置を覚えるためにたたくパッドと手を決めておくといい。パッドにたたき慣れたら下記の応用を取り入れよう。



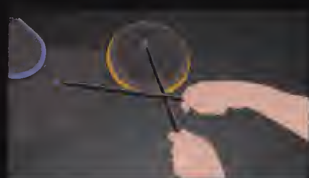

偶数のスネアトリルの後に右側のシンバルをたたくときなどは右手からたたき始めると移行しやすい。

### ●オープンハンドとクロスハンド

演奏中に8拍子のハイハット連打といった左手でたたくのが辛い譜面が降ってきた場合はクロスハンドに切り替えよう。クロスハンドは左手をスネアに置き、その上から右手がハイハットをたたけばOK。ほかにもシンバルやハイハットを片手で担当させたいときにも応用できる。



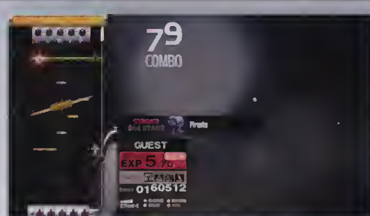
スタンダードなたたき方のオープンハンド。基本を極めずして上は目指せないぞ。



右手が下に来るとスネアがたたけないので必ず左手を下に持ってくること。

## ギタドラXG ファーストインプレッション

扱うボタン/パッドが増えたおかげで、降ってきたノーツと違う場所をたたいて慌てる場面が多かったのですが、今思えば初めてギタドラシリーズに触れたときの面白さの感覚に似てました(笑)。従来のプレイヤーにも伝わる新鮮さと、これから始める人たちにはさらなるリアルさを体験できる一作だと思います。今まで収録されていた楽曲も音響の強化により違った印象を持って楽しめる点にも注目ですね。個人的にはコンボをつないだときに出現する花火の演出が派手でお気に入り。ドラムを演奏してて腰の浮く感覚は一度体験すると病みつきになりますよ!




すべてが進化したギタドラXG。稼動を心して待て!

今月は好評稼働中のせんごく列伝の最新情報と、ゲーセンを賑わすあの人気ゲームの強力コラボなど、BEMANIプレイヤー必見の情報満載お届けするぞ!

# pop'n music ポップンミュージック18 せんごく列伝（れつでん）





ポップンミュージック18 せんごく列伝
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発売日　：稼働中（1月20日）
■使用基板：—

**稼動一カ月を迎えたせんごく列伝。そろそろ気になる解禁曲とキャラクターを一挙公開!**

## あんな曲やこんな曲が解禁!



### SUMIRE

| | |
|---|---|
| ジャンル | シンパシー4 |
| 曲名 | Cloudy Skies |
| アーティスト | EGOISTIC LEMONTEA |

90年代デジポップがここにまさかの大復活！　切なさも愛しさもアップしてるよ！

※PSP® pop'n music portable 連動曲です。



### Scarecrows

| | |
|---|---|
| ジャンル | 一揆 |
| 曲名 | IKKI! Explosion |
| アーティスト | ひので155 |

オレたちは散々苦しめられてきた。もう何も怖くねえ。これ以上取り上げようってんなら……ってやるぜ!?



### AYAME

| | |
|---|---|
| ジャンル | ラブリーくのいちポップ |
| 曲名 | くさびかたびら☆下克上! ~ 暗躍の樹海MIX |
| アーティスト | SATOE vs. 上野圭市 transforming into MASAO&Lovely |

くノ一だってこんなにラブリー新世代？　暗躍天CHUお手の物！　目指せおしおき下克上！



### 月風魔

| | |
|---|---|
| ジャンル | 月風魔伝 |
| 曲名 | 月風魔伝 |
| アーティスト | コナミ矩形波動剣 |

行け！　月風魔！　伝説だったあのゲームが平成の世によみがえる！



### SANAE♥chan

| | |
|---|---|
| ジャンル | チェンバーポップ |
| 曲名 | ボクをさがしに |
| アーティスト | Sana |

自分って一体何なんだろう？　そんな終わりのないぼくらの旅にこの歌をささげよう。



### 蔵ノ助

| | |
|---|---|
| ジャンル | 下克上ドラムンベース |
| 曲名 | Ge-Ko-Ku-Jo |
| アーティスト | kors k feat. MC RALLY |

とかくこの世はいつだって戦国！　監獄！　恐悦至極！　目指せ頂上……果たせ下剋上!!

## ついに開戦! ネット対戦近日公開!

好評のInternetRankingに続きネット対戦モードも解禁間近との情報をキャッチ！　おじゃまを活用して、プレイヤーを徹底して妨害するもよし。おじゃまを使わず、自分の実力のみで戦いを挑むもよし！　ネット対戦を遊んでせんごく列伝の思い出をどんどん作っちゃおう。




ネット対戦を勝ち抜くには曲の対策が必須。苦手な曲を極力減らしておこう。



# jubeat ripples × SIRIUS beatmania IIDX 17

－APPEND STYLE－



## 2タイトルのコラボレーションで遊びの幅が広がった！

**jubeat ripples**
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■操作方法：16パネル
■発売日　：稼働中
■使用基板：―

**beatmania IIDX 17　SIRIUS**
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン+1ターンテーブル
■発売日　：稼働中
■使用基板：―

**あの「jubeat ripples」と「beatmania IIDX 17　SIRIUS」がタッグを結成！
全国アミューズメント施設で大人気の両作を遊んで隠し曲を解禁させよう！**



## jubeat ripplesをプレイして、IIDXの楽曲を解禁させよう！

『jubeat ripples』と『beatmania　II DX 17 SIRIUS』のコラボレーション企画が3月上旬から開始。まずは『jubeat ripples』で「Special One」、「bass 2 bass」、「IN THE NAME OF LOVE」の3曲をすべてプレイしよう。ただし、e-AMUSEMENT PASSを使用してプレイしないと解禁条件は満たせないので、プレイする際は忘れずに。

**対象楽曲データ**

| 楽曲名 | BA | AD | EX |
|---|---|---|---|
| Special One | 4 | 5 | 7 |
| bass 2 bass | 5 | 6 | 8 |
| IN THE NAME OF LOVE | 6 | 7 | 9 |










上記3曲をプレイしたら……



## 続いてIIDXをプレイすると……!?

続けて『jubeat ripples』で遊んだe-AMUSEMENT PASSを通して『beatmania IIDX 17　SIRIUS』をプレイすると、上記に書いてある「Special One」、「bass 2 bass」、「IN THE NAME OF LOVE」の3曲が選曲可能になるのだ。

そしてコラボ企画はこれだけに止まらず、なんと下記に書いてあるjubeat楽曲追加バージョンが稼動した後にも、さまざまな仕掛けがあるとの情報をキャッチ。

今後の展開に目が離せないコラボ企画。jubeatとIIDXを交互にプレイし、隠し要素を解禁して、楽しいBEMANIライフを満喫しよう。




上記三曲をプレイしたe-AMUSEMENT PASSでIIDXをプレイすれば、めでたくがIIDXでもプレイできる。はたして、どのような譜面なのか!?

## まもなくバージョンアップ！ jubeat ripples

jubeat ripples

さらに、稼働中のjubeat ripplesが3月に楽曲追加バージョンを稼動することが決定。

新バージョンでは人気アーティストの"mihimaru GT"とタイアップしており、先日発売されたばかりの新曲「アンビリーバボー feat.TAKUYA」も収録されている。ほかにも話題の楽曲を多数追加予定なので、お楽しみに！




タイトル：　Love Letter
レーベル：UNIVERSAL J
価格：1,000円（税込）
※通常盤
発売日：発売中



# Zektbachが贈る、ファン必携の豪華アイテム!

昨年初のコンセプトアルバムを発売したZektbachが、新たにスピンオフ作品としてアルバムを発売する。一般発売も行われるピアノアレンジアルバムは、前作「The Epic of Zektbach-Ristaccia-」の楽曲と公式サイトでしか聞くことができなかった楽曲がピアノアレンジで収録されている。もちろん今回もコナミスタイル限定で豪華盤も発売されるが、その豪華盤の内容がこの上なく豪華。ムービーが3曲収録されたDVDのほか、ピアノアレンジアルバムに収録されている楽曲数曲の楽譜本、そして豪華声優陣が熱演したドラマCD、ブックレットにはアンネースの日記が付いてくる。いずれもZektbachの世界をさらに広げ、そして深める内容になっているのだ。本作で、Zektbach叙事詩の謎が、少しだけ明らかになるかもしれない。

## The Epic of Zektbach -FRAGMENTS OF ARIA TE'LARIA-



発売日:3月21日
価格:7,200円(税込)
豪華版内容
・ピアノアレンジCD
・ドラマCD
・DVD
・絵本風ブックレット
・ピアノ譜面
備考:コナミスタイル限定発売

## ドラマCD収録を終えて
## 主要キャストから頂いたコメントを大公開!

### 能登麻美子／アンネース・ファルジア役

**●収録を終えていかがでしたでしょうか?**

全ての感情を作品の中に置いて来たような……収録後はしばらく抜け殻のような状態になっていました(笑)。この作品に参加出来た事をとてもうれしく思います。濃密な収録時間でした。

**●演じられたキャラクターの印象・魅力についてお聞かせください。**

アンネースは神と個の感情の間で苦悩します。強い信仰心、彼女の出生がその苦悩をより深いものとします。揺れ動き、もがき、苦悩しながらも前に進むしかない彼女の運命を通して感じられるものが多々ありました。

**●ファンの皆さまへのメッセージをお願い致します。**

聴いてくださる方々それぞれの感じ方、楽しみ方がある作品だと思います。この物語を通して、登場人物それぞれの生き方を通して聴いてくださる皆さんに還るものが多くある事を願っています。

### 藤原啓治／リュドミール役

**●収録を終えていかがでしたでしょうか?**

作品のテーマ自体は複雑ではあっても興味深いもので、今後も楽しみです。今日の世界にもつながるテーマが内包されていると感じます。

**●演じられたキャラクターの印象・魅力についてお聞かせください。**

テーマを踏まえてキャラクターを演じようと考え、主人公に対する悪にはならないように心がけました。聴いてくださった方にも、感情移入していただけるキャラになってるとうれしいです。

**●ファンの皆さまへのメッセージをお願い致します。**

魅力的なキャラクターが多勢出てきます。ぜひ聴いてみてくださいね。

### 石田彰／ノクス・カトルセ役

**●収録を終えていかがでしたでしょうか?**

このCDで展開されるエピソードは、物語全体からすれば、ほんのさわりの部分でしかないようで、正直なところ、ノクスという役、Zektbachというドラマを演じたという実感は薄いのですが、先の展開への期待感という種はしっかりとまかれているので、この先に続く物語に興味がわきました。

**●演じられたキャラクターの印象・魅力についてお聞かせください。**

不幸にして家督争いからハジかれて、流浪の身のようですが、それでもまっすぐに育っているところがアピールポイントだと思います。

**●ファンの皆さまへのメッセージをお願い致します。**

Zektbachの世界への入り口の一つとして、ドラマCD「The Epic of Zektbadch」をぜひ聞いてみてください。





## キャストが全員集合したアフレコ収録!



### 名塚佳織／マタン・カトルセ役

**●収録を終えていかがでしたでしょうか?**

錚々たるキャストで、緊張しました。

**●演じられたキャラクターの印象・魅力についてお聞かせください。**

今回は登場が少なかったのですが、花のような明るさを持った女性だなと思いました。彼女の人生がとても気になります。

**●ファンの皆さまへのメッセージをお願い致します。**

応援ありがとうございます。御期待に添えるように頑張ります。

## Zektbach叙事詩案内役ニョアより

私の名前はニョア。Zektbach世界の案内役の猫である。今作品は音楽・映像・物語という三つの違う方向性でZektbachの魅力的な世界を余すところなく表現しているにゃ。

その中で私が注目しているのは楽譜にゃ。難度が高い楽曲を含むので、ある意味これはZektbachからの挑戦状といえるものである!

多くの冒険者の挑戦を待っているにゃ!

# BEAT FREAKS
## BEMANI Fan Cafe



BEMANIシリーズの広報担当の音乃でっす♪ テーマに沿った投稿イラストを募集するBEAT FREAKSを今月も音乃がお届けします♪

### イラストコーナー　今月のテーマはホワイトデー



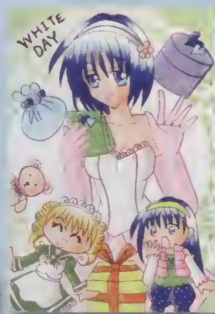

（神奈川県　もこノイドさん）

巨大な飴で感謝の気持ちの大きさがうかがえますね。でも、渡される方としては食べきれないかも……（笑）。

すっごいクールな獄卒君です！　You Get！　がカッコ良さをさらに引き立ててます！



（北海道　包帯rmxさん）




（福岡県　赤松セリさん）

DDRの三人娘にお返しがきたようです。お相手は一体だれなんでしょうか。気になるところです（笑）。

チョコレートのお返しにマシュマロを頂いたようですね♪ 白を基調としてかわいらしいです♪




（静岡県　小鳥遊みどろさん）




（新潟県　葛竜きりやさん）

ジズさんたち二人もバレンタインデーのお返し。さまざまな形のお菓子があって、手が込んでますよ♪

### 今月のまとめ

どうも～、音乃でっす♪　今月もまたまたたくさんのイラストのご応募をいただきありがとうございましたっ！　バレンタインデーの後のイベントといえばホワイトデーですよね。どんなお返しがあるのか、楽しみなイベントです。とはいっても私の場合はあげるはずのチョコを味見で食べきってしまって渡せなかったんですが……。

### 次回のBEAT FREAKSは!?

次号のイラストコーナーは「エイプリルフール」をテーマにしたBEMANIキャラの投稿イラストを掲載します！　また、同時に2010年6月号（4月末売り）のイラストを大募集！　募集するイラストのテーマは「こどもの日」です。イラストの締め切りは3月29日（月）。BEMANIキャラでこどもの日が似合うのはだれなんでしょうか。皆さまの投稿、お待ちしております。

## BEMANI総合楽曲ランキング

BEMANIシリーズ総合ランキング！　今月はポップンミュージック 18 せんごく列伝の猛追をしのいだⅡDXに軍配が上がったようです。

| | | |
|---|---|---|
| 1st | Elisha / DJ YOSHITAKA | 167.9pts |
| 2nd | bloomin' feeling / Ryu☆ | 128.1pts |
| 3rd | Red. by Full Metal Jacket / DJ Mass MAD Izm* | 105.7pts |
| 4th | 月光蝶 / あさき | 89.4pts |
| 5th | 黒髪乱れし修羅となりて / 村正クオリア | 75.2pts |
| 6th | She is my wife / SUPER STAR 満-MITSURU- | 53.3pts |
| 7th | Blow Me Up / Sota Fujimori feat. Calin | 47.5pts |
| 8th | Raison d'être～交差する宿命～ / Zektbach | 31.4pts |
| 9th | ぱらぼら / パーキッツ | 23.6pts |
| 10th | smooooch・∀・ / kors k | 20.1pts |

### Pick Up
### Elisha

全難度の譜面に今作のウリとなるチャージノートとバックスピンスクラッチが存在している。そのため、初級者～上級者まで幅広いプレイヤーに今作の面白さを教えてくれる楽曲だ。




NORMAL譜面とHYPER譜面ではバックスピンスクラッチは一個所のみ。失敗するとやるせない気持ちになってしまうぞ。

### ☆TOP3は安定!? しかし、目が離せない！

前号に引き続き、TOP3を『beatmania ⅡDX 17 SIRIUS』で固めている総合ランキング。このまま安定期に突入してしまうかに思われるが、『ポップンミュージック 18 せんごく列伝』が稼働し、定期的に新曲が増える現状、ランキングが入れ替わる可能性は多いにあり。むしろ、今回の結果は嵐の前の静けさのようなものかもしれない。今後も目が離せないぞ。

#### 投票者の声

解禁楽曲が増えてなお、この曲を選び続けてます。（神奈川県　Doさん）／AAAを出すまでやり込んだのはいい思い出です。（広島県　BBさん）／Yoshitakaサイコー!!（新潟県　G5さん）

# QUIZ MAGICACADEMY VII





稼働を間近に控えたクイズマジックアカデミー7。今号では、本作の新要素をちょっぴり紹介。
※画像は開発中のものです。

クイズマジックアカデミー7
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：オンラインクイズゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日　：2010年3月予定
■使用基板：—



## 装い新たに、新学期が始まる！

新作が稼働する毎にさまざまな追加要素を取り入れて、プレイヤーを楽しませてくれるQMAシリーズ。第7作目となる本作では、新要素が多数！　ついに新キャラクターの登場も判明！

また、KONAMIが運営する電子マネーサービス「PASELI」を使用したコンテンツがあり、協力モードという新しい遊び方も楽しめる。もちろん、全国オンライン対戦など、従来のクイズを回答する楽しさは今まで通りで、さらに仲間と盛り上がれるゲームになっている。






全国オンライン対戦など従来のゲームモードに加え、新要素が追加される最新作。稼働は近いぞ。

## 仲間と協力して、ダンジョンを進め！

今作では新しく導入された「PASELI」対応のゲームモード「協力プレー」モードが登場。従来の対戦と違って、プレイヤー同士で協力して、問題に挑むことになる。自分が苦手とするジャンルの問題でも、仲間と協力すれば難なく回答できる!?




協力プレーでは全員でクイズに答えてモンスターと闘う場面も。協力して撃破しよう。

## 新生徒4名を公開！



ハルト（CV:福山潤）
アイコ（CV:釘宮理恵）
メディア（CV:喜多村英梨）
ミュー（CV:竹達彩奈）

## オリジナルe-AMUSEMENT PASSを手に入れよう！

QMA7の稼働と同時に全国のアミューズメント施設でオリジナルe-AMUSEMENT PASSが発売されるぞ。数に限りがあるので、稼働を迎えたら近くの稼働店舗をチェックしよう。

また、販売方法についてはゲームセンターによって異なるため、分からなければ、店員さんに聞いてみるのが入手の近道だ。



## 読者が創るゲーセンの未来

# ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生：P077-079（CMYK）
田渕健康：P080（プレイ部、銅雀台、アルカナ signals）
カイゼルちくわ：P081-084（グレースケール、大瀑布）

寒い季節もあと少し、というかもう暖かくなるこの3月！　当投稿コーナー「A-Fro」も、皆さんの力作がもたらす熱波で一足先に雪解けどころか、春の訪れを迎える勢いなのデース。

## 特報ッ!!

### 新図書カード完成間近！ 次々号掲載者全員に贈呈!!



全地球人類待望の新図書カードが、ついに完成目前！　今度の絵師は我らがチャムチャム番長・YU☆3君だ。次々号（今号の締め切り日までに届いた投稿作品が載る号）にて恒例の掲載者全員プレゼントを実施しますゆえ、この機会をお見逃しなく力作をばご投稿くだされーィ!!

## アフロCMYK

今月もトップを飾るのは、アーケードゲームのカラーイラストが彩る当方。個性豊かな秀作の数々を、一挙にご紹介します！



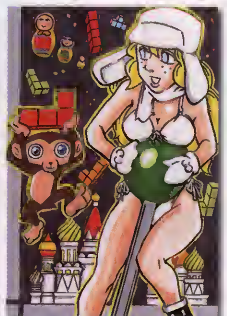
（茨城県　mikoko君）Ⓐ
☆ほのかに暖か、ほんわか花吹雪。冥界にも、春はさあ来るや否や？




（千葉県　会田惣君）
☆「丑年に送ってくる人がいなかったので」とのこと。『デスブレイド』はたしかに盲点だった……ッ!!



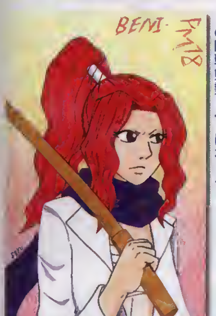
（新潟県　佐倉信士君）
☆空から桜前線にアンカーシューッ!! 春をそのまま牽引しちゃって！



（島根県　ヤングムーン君）
☆いざ『デカリス』で冬忘れ！
夏の水着まで飛んでも無問題！



（大阪府　華南さん）
☆幻惑する氷の、その向こう。
冬の思い出、そっと数えて……。




（広島県　文月裕さん）
☆新作『PM18』より、紅さん。この臨戦態勢っぷりにホレる！



（栃木県　可九田サブロー Q君）
☆『PM』に戦国時代到来！
戦うおなごは美しさEX級!?



（福岡県　ありあさん）
☆ゲーセンみっくみくの到来、
首とツインテを長くして待つべし！



（宮城県　銀漢君）
☆時をも止める『サイダイ』アタック。少女ながら、そりゃ不敵に笑うさ！



（神奈川県　綿雪さん）
☆冬の星座のシリウスはもう見納め。君にリーグ上位に輝く星は見えたか!?




（福岡県　武術師某さん）
☆ぼくとはデフォルト衣装も卒業式っぽいこの事実！桜と春の訪れとともに、巣立つ皆さんに多くの元気をお届け！

**A-Fro回覧板**　今月新バージョンのイラストも公開されたオリジナル図書カード。これは担当軍団アフロヅがうっとりしてしまった証・Ⓐマークが付いている作品の投稿者に贈呈されるアイテムなのです！　またHマークが付いている投稿者の方は、ホームページをお持ちでありあます。本誌WEBサイトの「投稿者リンク」コーナーに1ヶ月間リンクが設けられていますゆえ、ビビッと来た作品があればホムペもチェケラ！　→http://arcadiamagazine.com




(神奈川県　shadowさん)
Ⓗ時代の節目は、やがて来るべくして来る……。
まだ終わりではない『D』の冒険、最後まで突き進め!



(広島県　温井川天祐さん)
☆寒い季節に、もふもふアニマル。
春までもふっても飽きない予感がッ!




(東京都　岡田逸花さん)
☆好きなキャラでずっと遊べるのも『PM』の魅力。
さて、あなたの相棒は?



(京都府　レナさん)
Ⓗ炎炎戦鬼がギギンと駆ける駆けるゥ!!
これぞニホンのサム・ライ・DO!!



(福島県　アラクノフォビ子さん)
☆『アヴァ鍵』人気は、PC版でも健在。
夢の天使デッキとかできぬものか……。




(大阪府　ムンク園山さん)
☆悪魔も陰謀も、のほほんとキニシナイ?
エンディングでの天然っぷりも必見!




(三重県　藻草さん)
☆3人がかりをいざ乗り越えん!
そして告げよ、「不足(速)也」。




(群馬県　アフロの明日はどっちだ!?君)
☆ハニーなんて爆破よ爆破ァ!
って、特撮っぽくなってますが!?

## 素敵に不敵・合体無敵
# コラボの花道

複数作品の登場キャラを、こっそりつながりでコラボってみた作品の数々を特集! ネタがぐんと広がるコラボの世界、その目で確かめてみろ!




(千葉県　西河"kodA.Y.U."貴教君)
☆『KOF』のヴァネッサvsキン肉マンゼブラのボクシング対決!
超人ボクシングのタイトルホルダー相手でも、ヴァネッサなら勝てる!?




(東京都　ゲコケさとる君)
Ⓗ某『仮面ラ●ダーW』に総統がコラボったー!
メモリどこに差しちゃってんのキミィ!?



(千葉県　スーパーバーザム君)
☆『ポップン』と『鉄拳』から、ジャックが直接対決の場へ!?
こうして実際対峙してみると、互角の名勝負になりそうな予感が!




(鳥取県　LIME君)
☆今話題の、マヤ文明とのコラボ。
これが2012の完全世界ですか社長。



(新潟県　葛篭きりやさん)
☆1月末~2月頭には、実際のヴェネツィアで
こんなカーニバルがッ!?



(富山県　流火季月さん)
☆『7』のロケテでも登場したリエル嬢。
人気はまだまだ不動の予感!?




(神奈川県　やなせゆう君)
Ⓗ数ある中から答えを選ぶ時の、「これだ!」感が溢れる一枚!
答える瞬間にも、こういうキャラのアニメデモとかあると熱いですな!

**A-Fro回覧板**　君知るや、イラスト系SNSサイト『Pixiv』にて、『LoVII』のカードイラストコンテストが開催されている事実を! 神族の「ワルキューレ」、不死の「ハデス」と、2枚の新カードのイラストを募集中で、大賞の作品はカードイラストになった上に、ゲーム中でも3Dモデル化して大活躍!! 締め切りは3月2日までとあとわずか、気になる人は今すぐ右記URLへ!　http://dev.pixiv.net/archives/1016873.html



(宮城県　ステレオキャスター君)Ⓐ
☆粗野ながらも荘厳、重厚極まりないその一閃。操作の難しさもあり、まさにこのように神聖視されるキャラですな!



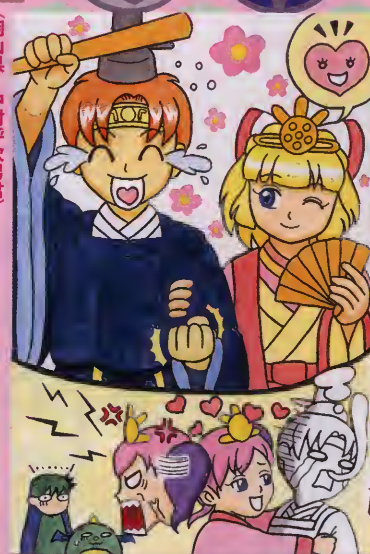
(神奈川県　茶草君)
☆「時折無性に描きたくなる」(裏面)。今なおそんな同志、多いみたいですヨ!



(北海道　曖昧模糊さん)
Ⓗ『ヴァンパイア』は7月まで15周年。モリガン様の美貌でお祝い続行ゥ!

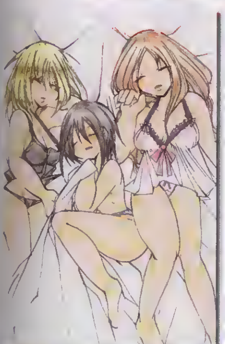
## A-Fro ひなまちゅり

### 今年のおだいりさま&おひなさま ロードラン&アーサー・シュミット



(岡山県　中村呼次男君)
☆今年の雛祭り投稿代表は、こちらの作品に決定ィ!! 念願成就と思いきや、やはりアレなシュミット氏に敬礼。

何ッ!? PS2版のみのキャラが混ざっているだとッ!? ～完～



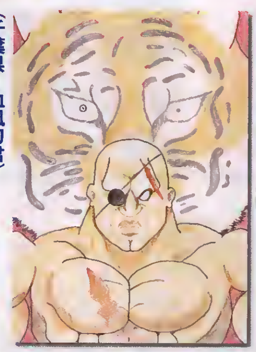
(静岡県　桜井ハズキさん)
☆春眠の季節も近……ッ!?
無防備すぎるので小さく掲載!



(福岡県　ドリー虫アター君)
☆新たな季節にとっつげーき!
履いてないとか聞こえない!



(東京都　QQQ君)
☆『デススマ』に男の娘(こ)登場。レイきゅんのこの可憐さ……事件だ!



(千葉県　血風刃君)
☆寅年の守護者、我らが帝王。強者の眼差し、受け止めきれるか!?



(茨城県　山キョー君)
☆今月まで待ってみたけど、ほかにチョコもらえなかったの図。ホロリ。

## 目指せ単独コーナー確保!
# あと一歩の集い

カラー4ページ目でコーナー化するのは、投稿量が一定以上のコーナーのみ。今回は最近投稿量が増え、進出が見えてきたコーナーをご紹介!

### カラープリセル大作戦



(北海道　包帯rmxさん)
☆極卒ちゃんがプ●キュア級にッ!?
プリセル人気はカラーでも上昇中!

### ゴスゴス帝国




(福島県　森園泉さん)
Ⓗゴスファッションを極める当方。
しふぉん嬢はまさに黒ゴスの鑑……。

### 悠車ギルド



(宮城県　はるかさん)
Ⓗ『悠久の車輪』を愛でる当方も、人気上昇中! トロネラさんのスカートの手って、ある意味チラリズム!?



(神奈川県　ギスカル君)
☆豪華絵師の新カードはみんなの宝。エルベア嬢はぜひ欲しい一枚ですな!



(北海道　道化師りじさん)
☆新カードの陰で、排出停止も。女性ロードが減っていく……(涙)。

**A-Fro回覧板** いよいよ3月を迎えまして、新たな生活への準備に忙しい季節になりますが……ユー、何か忘れてなくなくない? そう、2月20日にあったAOUショーですYO!! まだこの原稿執筆の時点ではショーの日は訪れておりませぬが、何かワクドキな新タイトルの発表があったのではないかと、未来予想図を描くアフロヅなのです。発表された新タイトルで、だれよりも先んじて投稿作品を描いてみるのもアリかも!?

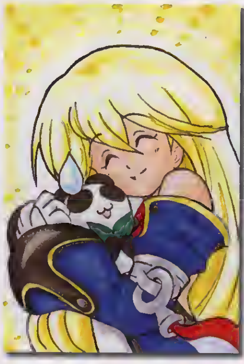
ムックも好評発売中！

## ブレイ部

好評稼働中の『コンティニュアムシフト』。そろそろ新技と新キャラに馴れてきた頃合!? コーナーイラストのほうも募集しておりますので、PSP版で遊びながらバリバリ送ってください！




**（山口県　水縁ロコさん）**
☆3月はラグナさんの誕生月。誕生祝いに殺してあげるよ兄さん！



**（奈良県　てつみん君）**
☆パンダを餌にすれば、ノエルさんはバリバリに働いてくれそうですね。




**（福岡県　赤松セリさん）**
☆やっぱお姉さんもカルル似なんですかね？……ニルヴァーナそっくりだったりして。

神霊兵器をこえていけ！

## アルカナシグナルズ NEO

発売から2カ月がたち、CPU戦もクリアしたという方も多そうですね！ 持ちキャラでクリアしたら、ほかの聖女のみなさんでもCPU戦を楽しんでみるといいかもですよ！ またイラストコンテストも開催決定！ P40に詳細があるので、よろしくね♥



**（埼玉県　涼風君）**
☆新技「月吼え」を引っさげて登場のあかねさん。美脚でウマウマ！



**（東京都　良月君）**
☆2年A組一致団結！　照れながらも協力しているリリカさんもカワイイですね。



**（東京都　シアカーン君）**
☆これまでの聖女には無いワイルドさ！　解禁祝いに彼女の実力を堪能してみてはいかが？




**（北海道　すぎもとケンシロウ君）**
☆笑顔は世界の共通言語！ 聖女たちの世界でも、それは同じです。ハウメニいい顔！



**（神奈川県　エレ君）**
☆ちょっとアンニュイなアンジェリアちゃん。こうして見るとマーリンは役得ですね。

## 銅雀台ダイナマイト

白熱の全国大会も中盤を向かえ、次なるはエリア決勝！ 当コーナーを読まれている君主諸氏の奮闘をお祈りいたしますぞぉぉ！



**（大阪府　J・Bさん）**
☆春の空気に相応しいお二人ですな～。乱世における清涼剤ですぞ。




**（宮城県　はなやか涼子君）**
☆「文官武将より兵種モデルのほうが強そう」などというツッコミは禁句でござるよ！



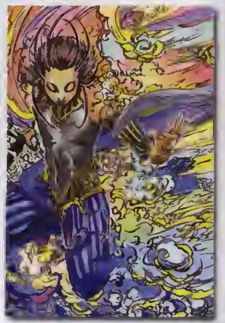
**（合作！　Nagiさん&チーパオさん）**
☆まさに王者の風格！ のR（孫策）殿。どちらの顔も凛々しいですな！



**（埼玉県　ヨネヌマさん）**
☆元ネタ(?)のほうは完結しましたが、これからは三国統一のために舞ってほしいですな。



**（福岡県　皐月トミィさん）**
☆一度はやっておきたい乱デッキ！ 荒くれぞろいで賑やかですぞ。（荒くれしかいないという説も）



**（東京都　かのこさん）**
☆呉には男性武将にも典雅な方が多いですなあ。そのうち、男性踊り手とかでてきたり。

注目！

## A-Fro あてのメール投稿アドレスは、昨年秋から変わっております！

知るがね君。実は、アルカディアフロンティアーズあてのデータ投稿の送り先メールアドレスが、昨年秋から変わっていたということを！

以前に使用していたafro@arcadiamagazine.comは使用不可ゆえ、投稿の際は新しいメールアドレスのafro2009@arcadiamagazine.comまでお送りください。もう2010年になってる気もしますが、こまけえことはインドメタシン！ 確認して投稿よろしくです！




**（群馬県　NAGA君）**
☆前号で開催されたグラスマニアにNAGA君が不参加!? と思われたが、実はメアドの送り先が違っていたという不幸イベントが！ な、なんたる無念……。

**A-Fro回覧板**
アルカディア3月号のA-Froにて、担当者の手違いで以前の号に掲載された椛月ここあさんの作品が再掲載されてしまいました。椛月ここあさんには大変ご迷惑をおかけしましたことを、この場を借りてお詫びいたします。今後このようなことが二度とおこらないように、より入念なチェックを行なっていく所存です。これからも投稿をよろしくお願いいたします。（A-Fro担当者一同）

# アフログレースケール。

ゲーマーの日常を切り取った文章ネタからイラストまで、よりどりグリーン。そんなモノクロ投稿ページの「グレスケ」で、一進一退の攻防を見せる続ける三寒四温など知らん顔！




（宮城県　はなやか涼子君）



（千葉県　会田惣君）
☆ユーリとしての記憶は過去となり、ジュリアとしての今がまた始まる。

## キッズゲームでみっくみく！

行きつけのゲーセンで、見慣れない大型筐体を発見。近寄ってみると、BEMANIシリーズながらも絶滅危惧種ともいえる『Toy's march』が通路に申し訳なさそうに設置されているではないか。

使い込まれた形跡のある筐体は、成人なら腰の辺りにくるドラムとシンバル、太鼓のバチに匹敵するスティック、そしてなによりもポップ過ぎるデザイン。そのせいか、ほかのプレイヤーさんも一通りは見渡すものの、プレイはしていない様子。当の私も「どうせお子様がやるモンでしょ？」と、タカをくくっていたのだが、どこかひかれるオーラのようなものも感じる。うーん……、悩んでいてもらちがあかない、プレイ敢行だ！　すると開始時に名前を入力するなど、いきなり斬新な展開が。

肝心の曲のラインナップですが、定番のJ-POPやアニソンはもちろんのこと、既存の行進曲やBAEMANIシリーズからの移植曲と、意外にも「大きなお友達」にも対応していて楽しくプレイできました。そのおかげか、今では『ドラマニ』そっちのけでプレイしている始末です。

ただ、ほかのプレイヤーさんを誘ってもかたくなに拒否されるのが唯一の悲しい点でしょうか。

（岡山県　Djりりあ君）

☆キッズゲームとあなどるなかれ、そのポップさも手伝ってテンションもうなぎのぼり！　かの名作まんぷくゲーム『つるりんくん』といい、KONAMIの子ゼルに対する姿勢は本気と書いてやはりホンキと読む。

――月某日、新年一発目の『ボーダーブレイク』は戦績が振るわず、下から数えた方が早いといった具合。そこで、少し頭を冷やそうと外へ出ようとしたときでした。入り口付近に人だかりが。

何事かと首を突っ込んでみると、『Project DIVA Arcade』のロケテストでした。光の速さでギャラリーモードとなる私。備え付けのモニターにはPSP版よりもキレイになった初音ミクが楽しそうに歌って踊っていました。しばらくは見物していたのですが、プレイしたいという気持ちがムクムクと頭をもたげてきました。しかし、店員さんに整理券をもらうも、「営業時間中に順番が回ってこないかもしれません」とのこと。確かに今プレイしている人から100人くらい同時に謎の腹痛におそわれるくらいのバイオハザードが起きないとムリな状況でした。……なんてこと思うわけないじゃないですか、ゲーマー皆兄弟ですよ（笑）。

結局、その日は泣く泣く帰りました。帰宅後、PSPの電源を入れたのは言うまでもないでしょう（笑）。

（埼玉県　AC30号君）

☆ロケテも大好評のうちに幕を閉じた期待のタイトル！　……なのですが、大好評すぎても遊べないという弊害が生まれてしまうのですなあ。こいつぁ、稼動が待ち遠しスギ！




（福岡県　武術師某さん）
☆まさに今月号のためにあるゲーム『消防士』。今のCG技術でリメイクされたら、さらにすごそう！

おしえてゲーマースタイル

# A-Fro THE くえすちょん

アーケードゲーマーへ気になる疑問をアンケート！　今回は、普段プライズマシンへ使う金額について答えていただきました。

## プライズキャッチャー、いくらで諦める？　集計完了！

あと少し、もうちょっとで取れそうだ！　で、結局お目当てのプライズが取れずにげんなり。なーんて経験はないですか？　そんな時、重要となってくるのが引き際。そこで今回は、プライズマシンをあきらめる金額について皆様にお答えいただきました。

プライズクレーンは、1PLAY200円のものを様子見で一回。合計600円ほどであきらめます。

私はクレーンゲームが苦手なため、あまり無理してプレイしないようにしています。　（福岡県　赤松セリさん）

今回の集計結果で最も多かったのが1000円未満という回答。苦手なので深追いしない、というのも重要な戦略のひとつですね。

お菓子の場合だけ、原価分を超えた時にあきらめます。

（栃木県　@kira君）

なるほど、獲物によって金額も変動とはなかなかやりおる！

本当に欲しいものがあれば、いくらでも出せますよ。でも、あまりやりすぎると周りから変な目で見られます……。

（福島県　オオカミ君）




（広島県　温井川天祐さん）
☆お店によってはこんなサービスがあるとこも。あとは気合だーっ！

予想以上に多かったのが、上限無しという意見。一度決めたらやり通す！

鉄の意志で前身あるのみ！　へへへ、あんたたち漢だぜ……。

### ●プライズマシーンを諦める金額の分布

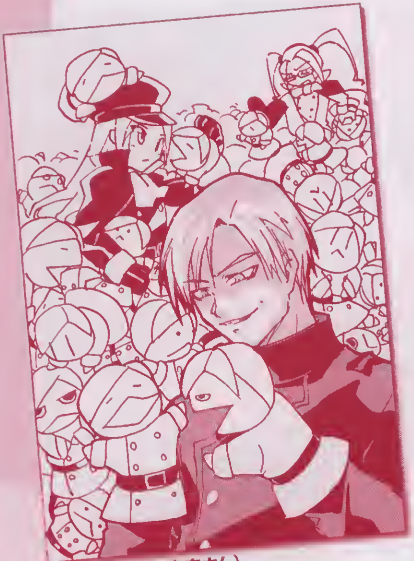



## 今回のくえすちょん　店員さんと会話をしますか？

今回募集させていただくお題は、ゲーセン店員さんとの会話について。店内での会話はもちろん、ゲーセン以外で交わした会話などでもOK！　こんな内容のお話が多い、といったコメントもあるとウレCでっす

くえすちょんの回答は、アンケートの自由欄や投稿作品の裏面、携帯メールなどでお気軽に！　質問したいお題がある方はそちらもどうぞ。

**A・Fro回覧板**　いよいよ目前に迫ったアルカディアの月刊化10周年にあたるNo.120！　もちろんアフロでもお祝いしまくっちゃおうということで、読者の皆様からも10周年企画案を大募集中！　なにやらこのまま夏頃まで募集し続けて、今年中祝い続けちゃおうぜ！　みたいなイキオイが無きにしも有らずなので、こんな案、あんな案を思いついたら、どんどこ送ってください！　お待ちしてマッスル☆



（東京都　大沼由実さん）
☆かわいいちびゾルダートたちにかこまれて、今日も一日元気に「あーい！」

## いつでもゲーセンは「おかえりなさい」

親に「ゲームなんかに夢中にならないでしっかり勉強しないと、この先やっていけない」と言われたのをきっかけに、アーケードゲームとアルカディアから離れた生活をしていました。しかし、だんだんとそれが苦痛になってストレスがたまり、体調を崩してしまいました。それでも、周りからは「頑張らないと」と言われ続け、更に状態は悪化しました。

うまくいかない日々が嫌になり、気分転換のため久々によく通ったゲーセンへ行くことにしました。顔見知りの店員さんが「おかえり、待ってましたよ」と、声をかけて下さり思わず涙しました。ほかにも常連さんやあまり話さないお客さん、初めて見る方まで私を励まして下さいました。その時、私にとってアーケードゲームがただの趣味ではなくて、人生の一部だということを痛感しました。

その帰り道に、本屋でアルカディアを購入しました。編集者の皆様の相変わらずのコメントや投稿者の皆様の作品を見て、私には「これがないとだめだな」と心底感じました。アルカディアの無い人生なんて、餅の入らない雑煮みたいなものですから!!

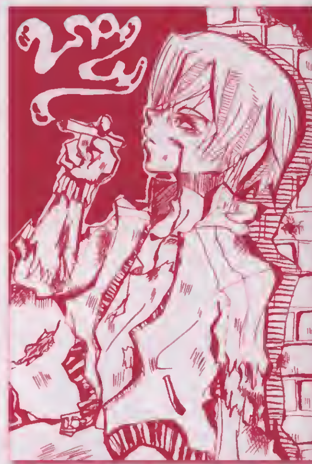
今、私の夢はゲームクリエーターになり、アーケードゲームを作ってアルカディアからのインタビューを受けることです。そのためにゲーセンへ通い、勉強もして、疲れたらアルカディアで癒されています。私がクリエーターになるまで、そして夢を叶えてからもよろしくね、アルカディア。

（岩手県　アルタイルさん）Ⓐ

☆疲れていたり辛かったりするとき、「おかえりなさい」とやさしく迎え入れてくれる場所があることって、とっても幸せなことだと思います。アルカディアを作り出すことで、そんな幸せのお手伝いが少しでもできているのなら、僕たちも幸せです。皆さんの幸せのために頑張ります！



（福岡県　宇月絵夢さん）
☆メルヘンっぷり業界上位の『プリルラ』。だけどイロモノ度もトップクラスでギャフン！



（愛知県　バクHELP丸さん）
☆闘いのあとにくゆらす紫煙の味は、ちょっぴり過激でスパイシー！

## 新たな年にもやっぱりゲーセン！

初夢に七福神が出てきました。やったね!!　といっても、『ギタドラ』の“七福神”のムービーに出てくるアレなんですが。いいことありそうです（笑）。

皆様の初夢はどうでしたか？

（兵庫県　アルルハイジさん）

☆う、初夢のことなんかスカーンと抜け落ちていたので、まったく思い出せない……。初ゲームがナゼか『ガロスペ』だったのは覚えてますが！

初詣では、行きつけのゲーセンがつぶれないようにしっかりと祈ってきました。最近、本当につぶれすぎて悲しいです。

（神奈川県　MMN君）

☆そして遊び場を守るためにも、お布施として筐体へコインを投入。ゲーセンとゲーマーは持ちつ持たれつ！

高校時代、電車待ちの時間によく行ったショッピングセンターのゲームコーナーへ数年ぶりに行ったら、『ビーマニ』が4thだった（笑）。そしてサービス10円になってたよ（笑）。

（富山県　流火季月さん）

☆この前まで、実家の隣のショッピングセンターに『beatmania Ⅲ』が50円で入ってました（笑）。

カウントダウン開始！
## 10周年企画案

いよいよ来月号で月刊化から10年が経過しようとしているアルカディア！　そんなお祭りイヤーをみんなで祝っちゃおうという、A-Fro 10周年企画案。今月も届いたアイデアの一部を紹介します。

以前の100号特集でアフロの歴史が特集されていましたが、今度はぜひアフロズや編集の方々の10年を振り返る、という記事はどうでしょう？　投稿のキッカケとか、編集入りを決意したキッカケとか。

また、読者の方々や投稿者の方々の、「10年前はアーケードでアレやってました～」や、アルカディアを買うようになったキッカケ、A-Froへ投稿をはじめるようになったキッカケなどの募集はどうでしょうか？

（福岡県　ドリー虫アター君）

おお、これはかなり面白そうな企画かも!?　投稿者さんたちが創刊当時どんなゲームを遊んでいたのか、なぜ投稿するようになったのか。とても興味深いですし、10年という歴史も感じ取れそげです。ちなみに担当げっつ☆の10年前は……、む!?　アルカディアにさっそく投稿してみた年でした。ズコー。

目前に迫った月刊化10周年！　その企画案を、只今皆様から大募集中！

10周年企画として、ぜひ、アフロオンリー増刊を！

（群馬県　NAGA君）

メスト時代からの爆笑誤植集とかはいかがでしょう？

（三重県　マメタロ君）

増刊の実現はなかなか難しそうですが、もしも出すことができたらアフロヅがとても大変……、いやさ、喜ばしいことですなあ。誤植集は……、こ、こちらの立場としては笑うどころか背筋が凍りつきまくりでさあ。ガクブル。

まだまだ企画案は募集中！　また、この企画イイー（うつろな目で）といった賛同意見もお待ちしておりまーす！

### これまでに挙がっている企画案

| | |
|---|---|
| アフロズ地方ゲーセン行脚 | イラストコンテスト企画<br>・某新鋭画像サイトとの提携<br>・キャラ人気投票を兼ねる |
| 投稿者集会ダイナマイト（続編） | |
| アフロ闘劇 | |
| レゲー宿旅行ツアー（旅費自腹） | バンザイイラスト大集合 |
| ゲーセンノートリレー | 単発特集リターンズ |
| 全アーケードキャラ人気投票 | 編集者にインタビューなど |

**A・Fro回覧板**
【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。○締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

# アルカディア大爆布

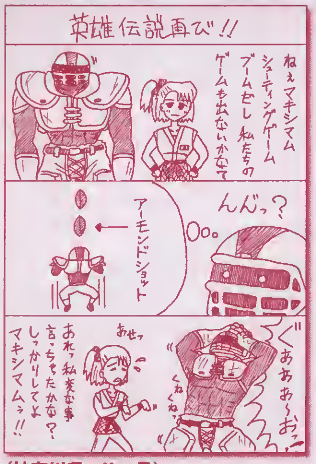
近ごろ某島田氏のアンケートバラエティ番組にてやたらと鳴る、『サムスピ』のセレクトS.E.にそのつど鬼反応してしまうような困った人々が集まりそげなネタ空間がこちら。



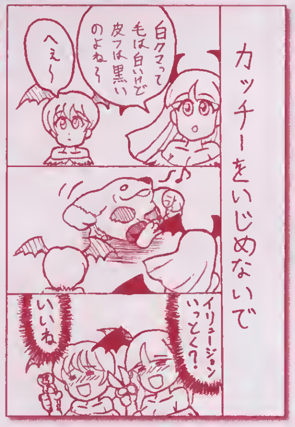

（広島県　森本マイヤー君）

# A-Fro漫画道場

アーケードゲームのマンガがとっても読みてえです、ぐおおーっ！　と思ったらこのページを開くといいでしょう。そうした方が、あなたの為になりますから。（マッドドッグマックリー口調）




（神奈川県　Ken君）
☆とっても悩めるお年頃。そしてマシンガン泣き和尚は前方集中火力型。




（奈良県　てつみん君）
☆黒くてつるつるのサスカッチ？　……よ、世の中には知らないままの方がいいこともあるっぽい。



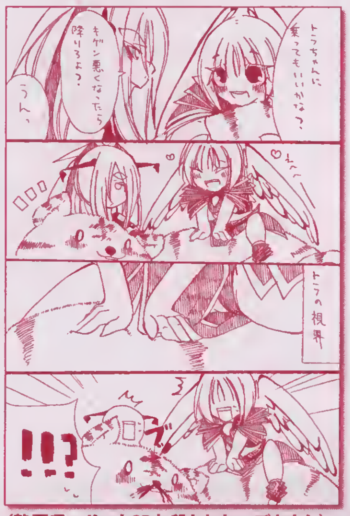

（長野県　まっきーさん）
☆勘違いとシケギャグが同罪というのはさんざんなので、全力で見て見ぬふりをしてあげよう！




（長野県　LEG君）
☆たるんだ体を見せ付けられて、むしろ無駄な時間が悔しいって寸法。




（広島県　文月裕さん）
☆う、なにやらすんなりと読めてしまうま。“そんな感じ”を“SNKG（そなかじ）”と略すかのようだ!?



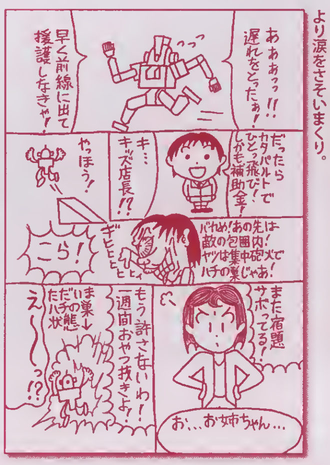

（静岡県　やっとSP九段とれたハズキさん）
☆なんてイヤンでまいっちん！　あわやエ村送りになるトコでしたよ。あ、SP九段オメです！



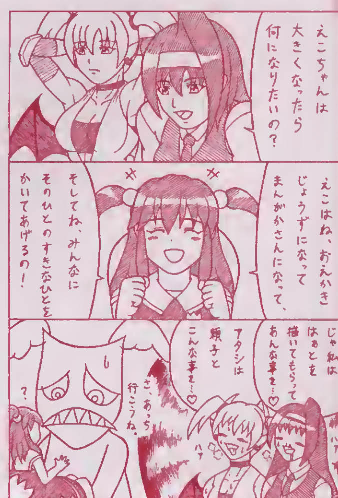

（大阪府　せのお東君）
☆おしい！　逆立ちすればきっと戦国に……。いや、しかし“んせくご”だった！　シケー。




（神奈川県　やなせゆう君）
Ⓗ笑い飯の漫才ですっかり（一部で）お馴染みの鳥人（とりじん）。ま、まさかこんな所にモノホンが存在していようとは……。




（鳥取県　青い肉汁君）
☆1コマ目がそこはかとなく『マグマックス』っぽくて、より涙をそそいまくり。

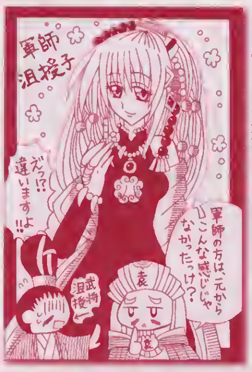



（大阪府　作左君）
☆近代ニッポンには、踏み込んではいけない文化があるのだよ。さ、あっち行こうね。

**A・Fro回覧板**　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ〜A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

## 日本の夜明け
# ブリセル大作戦

男キャラを女キャラに換える、業の高いコーナーはこちら。今月は、女→男の逆ブリもあるよ!




**(福岡県　赤松セリさん)**
☆違和感ナッシング。それがゆえに、つっこみどころも満載という罠だった!?




**(福岡県　皐月トミイさん)**
☆ブリセル前はあんなに勇ましくっても、すっかりやんちゃ娘のブリスマジック!

### 今月の逆ブリアワー




**(愛知県　御影道行君)**
☆逆ブリの後ろで、かず子姉ちゃんがとんでもない仕上がりっぷりですが……。

### お色気うっふん
# ゲルエロス村

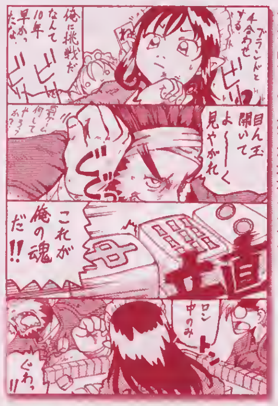
エロス解放が合言葉。ただしやりすぎるとアルカディアが発禁になりかねないのでのっぴきならねえのです!



**(東京都　あるばキチョウ君)**
☆あでやかさが勇ましさへと移ろう一瞬の美。ちなみに、あまりに大胆なイラストは載せることができないので皆様ご注意を!

## A-Fro ちゅうぎり
# 中斬利

タイトル以外にお題のセリフを必ず入れる、大喜利コーナー。今回のお題は「これが俺の魂だ!!」です。




**(宮城県　はなやか涼子君)【2枚】**
☆まったくもって世知辛いのう。それでいて、ありがちな光景。シクシク。




**(島根県　ダンシングおりん君)【2枚】**
☆闇払いのモーションもテニスっぽいけど、この師匠もリアルで闇払いを打ててそげ。




**(東京都　かのこさん)【1枚】**
☆恐ろしいことに実話がもとになっているらしいです。経費削減の波はこんな所にまで押し寄せていたのっ!?

**今回の募集お題**
## これは陰謀だ

### 強制! A-Fro
# ふんどし部

他コーナーへ送ったのに、"ふんどし"が描かれていたばっかりにねじ込まれるふんどし地獄!



**(山口県　水縹ロコさん)**
☆ラストまで読み終えた後に、もう一度1コマ目を読み返すのがふんどしに対する礼儀といえよう。

# 無理相無解決 MMターボ

ところで下の"Shake The アフロヅ"の由来は、『ターボアウトラン』の名曲"Shake The Street"から来ていることは言うまでもない事実だった。

天使、聖女をテーマにした格ゲーがあるので、次は悪女、妖女をテーマにした格ゲーはどうか?

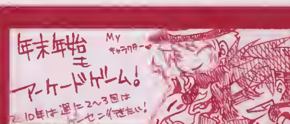
**(秋田県　LKM君)**
☆ブリセル「豪血寺」を出してしまえばいいじゃない! ちなみに、女キャラはすでに悪女か妖女のどちらかにあてはまっているハズ。という安定感に、全米がギャフン。

てっきりネタだと思っていた『デカリス』が本当にゲーセンにあってフイタ……。

**(熊本県　おれのエクスカリバー君)**
☆それでいて、常にだれかしらプレイしているという人気っぷり。

ツイーふん、ついに来ましたか……。これを機に、ブリふんやエミリオふんが来そうですね(汗)。

**(奈良県　サトウ君)**
☆今やレイふんも捨てがたかろう。



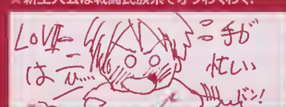

**↑(神奈川県　草渡花丸さん)**
☆それは充実した一年となるハズ!




**↑(鳥取県　コニャック君)**
☆新主人公は戦闘民族系でオラわくわく!



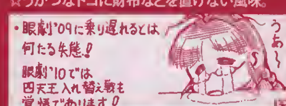

**↑(神奈川県　トリガさん)**
☆なんとも夢のような現実。ビバ!




**↑(宮崎県　ブラックウッド君)**
☆うかつなトコに財布などを置けない風味。




**↑(三重県　ノーム君)**
☆キャラ愛のなせる技といえよう。




**↑(群馬県　NAGA君)**
☆み、皆様も急なアドレス変更にご注意をっ(謝)。

## Shake The アフロヅ

**ケソ**　あわわ、ててててえへんだ～ッ!
**ちくわ**　ムス、やぶからPOWにどうしたね?
**げっつ☆**　まるで、ついさっき来月号で月刊化10周年だと気付いたかのような驚きようだケロ。
**ケソ**　まったくもってその通りで。
**ちくわ**　皆様からの10周年企画案もいまだ募集中だというのに、もうやって来おったか!
**ケソ**　ねえ知ってる? A-Froはアルカディアフロントラインの言い間違いで決まってしまったんだよ(実話)。
**げっつ☆**　驚愕の事実でいて豆知識ランランラン。
**ちくわ**　ではナイスな企画案が送られてくるまで原稿そっちのけで『KOF空面』の対戦でもして待つかね。
**編集尾崎**　ほほう、リアル鬼焼きをくらいたいと。
**アフロヅ**　燃え太郎ッ!? シュゴーッ(燃えSE)

**A・Fro回覧板**　次回の締め切りは**3月16日(火)必着!** 応募要項は82ページ～83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

# 注目ゲーム 最新戦況分析

2010年2月16日版

今月は、最近稼働したばかりの新作二タイトルにキャッチアップ！　両タイトルとも意欲的な試みが光る作品だが、その最先端状況はの様子を見ていきたい。新たにこれらのゲームを始めたいと思っている人の参考になれば幸いだ。



## いざ、対戦の大空へ!

「正闘派」シューティングの肩書きをもって飛び立った本作の対戦状況はいかに!?

### 稼働記念大会in高田馬場ゲーセン・ミカド　レポート

『KOF SKYSTAGE』の正式稼働から約3週間たった2月13日、高田馬場ゲーセン・ミカドにて、SNKプレイモア協力のもと、稼働記念大会が開催された。この日に集まった参加者の数は16名。参加者の顔ぶれを見ると、シューティングゲームをメインとするプレイヤーも居たものの、格闘ゲームのプレイヤーが多数を占めていたようだ。

過去、対戦をセールスポイントとしたシューティングゲームはいくつか世に出たが、そのどれもがユニークなゲーム性をもっていた。そういう意味では、本作の注目度は低くないようで、参加者を囲むように集まったギャラリーが「本作ではどのような対戦風景が見られるのか？」と好奇の目で見る中、大会は始まった。

格闘、シューティングなどのジャンルからさまざまなタイトルのプレイヤーが集まった今大会だが、特に注目されたプレイヤーは、『シューティングラブ。2007』の全国大会「シューティングラブ。甲子園」優勝の肩書きを持つ「ネイチャー」、闘劇'09の『すっごい！アルカナハート2』部門優勝者で、FPS/TPSなど他ジャンルでも実績を残している「殿」。二人は順調に勝ち進み、決勝戦で激突することに。キャラクターは「殿」が舞、「ネイチャー」が京を選択。試合が始まると、まずは「殿」が、シャ イニング・クリスタル ビット（3レベル必殺技。以下SCB）とダッシュを組み合わせた動きで「ネイチャー」を強襲しラウンドを先取。2ラウンド目は「ネイチャー」が踏ん張りを見せ、ボス戦までもつれ込む接戦を演じるも、「殿」の動きを追い切れない。結果、勲章回収で優位に立った「殿」が勝利を手にした。



イベントでは、筐体横の大スクリーンで試合の状況を映写。縦画面ゲームでの大会というのも珍しいかも。

上位入賞者




ちなみに、3位の「OMIm」は『旋光の輪舞』シリーズのプレイヤーだとか。多士済々である。

●稼働記念大会キャラクター使用率

| 順位 | キャラクター名 | 割合 |
|---|---|---|
| 1 | 京 | 40.62% |
| 2 | アテナ | 25.00% |
| 3 | 舞 | 18.75% |
| 4 | クーラ | 6.25% |
| 5 | テリー | 6.25% |
| 6 | 庵 | 3.12% |

上は本大会のキャラ使用率を集計したもの。本作は同キャラ戦ができないため、使用率は登録数ではなく、各試合ごとに集計。京は勝ち残った数が多いため、試合数も多く、圧倒的な数字。



## 大会結果から見る注目対戦トピックス

大会前、現時点で最強キャラと目されていたのは京と舞の二人だった。必殺技ヒット時のリターンが大きい今作において、回転率が高い1レベル必殺技の性能が試合を左右する、というのが大方の見方であった。

実際に大会が始まると、確かにこの2キャラは猛威を振るったものの、ほかのキャラ健闘も目立った。優勝者である「殿」も使用したアテナは、直接相手を攻撃する手段に乏しいため、事前段階ではさほど注目されていなかった。ところが、大会終了後にはその評価は一変。自分の周囲に攻撃判定を持った光球を出現させるシャイニングクリスタルビット、自キャラの通常ショットを強化しつつ、相手の背後からの攻撃をブロックするサイコリフレクター（2レベル）は、相手の行動を大きく制限でき、無敵状態で高速移動するサイキックテレポート（1レベル）もボス戦時の勲章回収に便利と、かなり闘えることが判明。

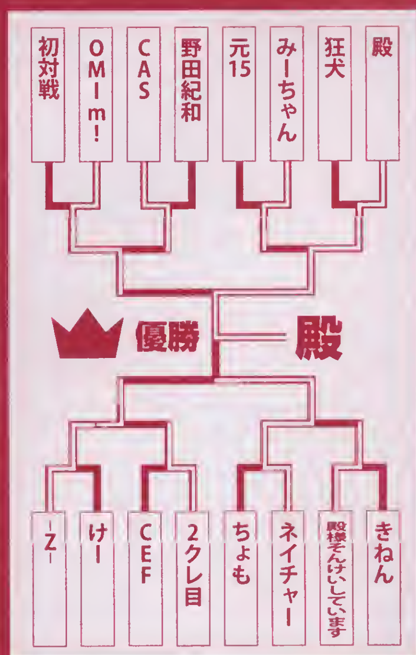
共通システムの面で注目すべきは、対戦時限定の「ダッシュ」の使い方。慣れるまでは距離、方向の制御が難しいものの、使いこなせば相手との位置を瞬間的に調整できるというメリットがある。上記大会では、ダッシュを使った立ち回りをしていたのはほぼ「殿」一人であったが、今回その有効性が知られたことにより、今後立ち回りにダッシュを取り入れるプレイヤーは増加してくるだろう。



SCBは、漫然と出すだけでは相手にガードされやすく、危険な技でしかない。だが、ダッシュをうまく使用すること、奇襲技、かく乱技として強力に機能する。



サイコリフレクターは相手の行動を制限できるため、ゲージ上昇につながる前進行動や、勲章の回収に向いている。相手を直接攻撃するというより、場を支配する技だ。






**はみ出し情勢**

●その他の注目技:舞は龍炎舞ばかりが注目されがちだが、勲章の回収に適した超必殺忍蜂(2レベル)も強力。クーラのフォーリンスノーマンは、落下位置がランダムであるため、奇襲に適している。ただし、相手から遠い位置に落下した場合、その後の拡散弾をガードされてダウンさせられることも……。テリーのラウンドウェイブは後方へ攻撃できる唯一の必殺技。設置方法によっては、威嚇として機能することもある。




# 群雄割拠の時代到来

**キャラ評価が難しい本作。今回は東西のトッププレイヤーにランクを聞いてみた。** Text：ケンちゃん　協力：キャメイ、殿

## スタンダードキャラが高評価

キャラ+アルカナの組み合わせにバリエーションがあり、キャラランクをつけるのが難しい本作。今回は闘劇'09覇者「神このは12Pカラー」こと「殿」と、西のカリスマで公式大会覇者である「キャメイ」の意見を参考に考察してみたい。

まず両名ともトップクラスに上げているのが、新キャラのヴァイス、エルザ、あかねといったスタンダードキャラ。キャメイは「あかねは無敵技には乏しいものの、なんでもできる万能キャラ」、「ヴァイスははぁとの上位互換。基本スペックがハイスタンダードかつ火力も高く空中戦も強い」と評価。エルザは「空中戦に一抹の不安があるが、コムニオを利用したセットプレイの爆発力は強力」とのこと。そのほか最上ランクで目立つのは、下でピックアップしているリーゼロッテに加えて、キャサリン、なずなといったオプションを駆使したキャラたち。いずれのキャラも本体とは別に動く停滞系攻撃で、展開が早い本作で相手の行動を制限できるのが魅力だ。キャサリンはみんなのヒーローちびガワ登場！（以下ちびガワ）の追加により守りが堅くなった上セットプレイがパワーアップ。なずなはリーチの長さ、空中ガード不能のしゃがみB、しゃがみEの攻撃判定の強さが、ホーミングが任意に停止できないゲーム性とかみあっている。また東西で多少評価に差があるものの、はぁともおおむね高評価。中段の➡+Bにより、ガード崩し能力がアップしたのが大きい。

東西でキャラランクの隔たりがあるのが、隠しキャラのシャルラッハロート。殿は、「B攻撃での対空やリーチの長いC攻撃を使った立ち回りだけは強い。崩しの手段に乏しくリードを取られると苦しい。逆根性値のせいで連続技が2回が決まると倒される可能性もあり、無敵技も弱い」と評価。一方キャメイは「徹底すればすさまじく強いが、完全に使いこなせるプレイヤーがまだ現れてない」とコメント。立ち回りは最強クラスのものがあるが、防御面に難があるといった感じか。



攻めが強力なゲーム性からか、キャラ本体の防御性能が重要となる。



リーチが長く先手が取りやすいキャラも高評価。1R目の攻防が鍵だ。

## 上位以外もあなどれない性能

ペトラはアルカナゲージが自動回復するゲーム性から、中～遠距離でのL.G.A fire type-β→L.G.A charge-3の永久機関が強い。えこはジャンプEでの特攻が強く、ホーミングの加速を利用して出すだけで大体先手は取れるのが魅力。神依はリーチを活かした攻撃が強く、上位のスタンダードキャラに対して立ち回りやすい。このはは各種無敵技や当て身技のおかげで防御面が優秀だが、操作が難しくテクニック依存度が高いのが弱点と評価を受けている。このようにそれぞれのキャラ性能にとがった部分があり、下位に評価されたキャラでもあなどれない能力を備えているのだ。実際、殿は「形に見えるほどのキャラ差はない」と語っている。



あまりにもホーミングの加速を利用した動きが速く、キャラ操作自体の簡単さも強さの評価につながっているようだ。



今作はキャラ性能よりキャラ相性差の方が大会では重要視される傾向にある。上位をくえるキャラに注目が集まる!?

### [注目組み合わせ]
## リーゼロッテ&光のアルカナ

今回、高評価を受けているリーゼロッテ。その理由は人形の立ちC攻撃が無敵という一点に尽きる。人形をリーゼロッテの近くに待機させれば、相手に攻め込まれても確実に切り返せる。また光のアルカナとの相性が良く、4フレーム目以降は攻撃を受けても技が発生する高性能なセレスティアルゲートで守りつつ、スキを人形の攻撃でフォローするというスタイルが強力。この戦法を使いこなす「ふりーだ」が、関西最強決定戦でが無敗で優勝したことからも、その強さがうかがえる。



対策を講じること自体が難しい。闘劇でも猛威を振るうことになるのか!?

### ■キャラ評価ランキング表　関西編
### 評者:キャメイ

| ランク | キャラ |
|---|---|
| A+ | あかね、ヴァイス、リーゼロッテ、エルザ、キャサリン、リリカ、シャルラッハロート、舞織 |
| A | はぁと、クラリーチェ、ペトラ、なずな、このは、神依、頼子、ゼニア |
| B | 冴姫、ドロシー、えこ、アンジェリア、美凰 |
| C | きら、フィオナ |

（強↑）

### ■キャラ評価ランキング表　関東編
### 評者:神このは12Pカラー（殿）

| ランク | キャラ |
|---|---|
| A+ | リーゼロッテ、はぁと、あかね、ヴァイス、エルザ、なずな、キャサリン |
| A | ペトラ、頼子、クラリーチェ、えこ、神依、冴姫 |
| B | 舞織、このは、アンジェリア、美凰、ゼニア、フィオナ、きら、ドロシー、リリカ、シャルラッハロート |

（強↑）

**はみ出し情勢**
●特殊なアルカナブレイズ①：時のアルカナのアルカナブレイズ使用後にフォースゲージの回復速度を通常のものにするには、まずフォースゲージが0%の段階でアルカナブレイズの本不生の意を発動することが絶対条件。ここからさらに本不生の意による時間停止が終了すると同時に、自キャラが攻撃動作をとっている必要がある。このふたつの条件を併せ持つ連続技、連係を作り出そう。（次のページ欄外に続く）

## 全国規模の3on3大会開催！　第4回関西最強決定戦リポート

さる2月13日(土)に大阪の日本橋アテナで開かれた『アルカナハート3』第4回関西最強決定戦の模様をお届け！　関西最強決定戦とは銘打たれているものの、実際は北は北海道から南は沖縄までの全国各地のやる気プレイヤー47組140名(！)が集まった超大型3on3大会となったぞ！

140名ものプレイヤーが集まっただけありキャラの分布にバラつきはあったが全キャラが揃う稀有な大会に。ちなみに最多のエントリーはヴァイスの15名！　さすがの主人公キャラ！　逆に一番少なかったのはなずな。それでも3名がエントリーしていたので、各種キャラ対策の度合いが問われたのは言うまでも無い。

実に5時間にもわたる激戦を勝ち抜けてベスト4まで駒を進めたチームは、12名全員が過去の『アルカナハート』シリーズで闘劇出場を果たしている古来からの強豪達となった！　やはり「やり込みは裏切らない」ということだろうか。

実況に闘劇でおなじみの「ちくりん」を迎え、満を持して始まった準決勝第1試合は関西東海が連合した【世間的勇者連合軍】vs東海勢3人が組んだ【戦乙男】。先鋒戦は"まぶしん"こと「変態」(美凰)と「さゆう」(キャサリン)のロボット対決。キャサリンの新技、みんなのヒーローちびガワ発進！をうまく利用して攻めを通した「さゆう」がこれを制すると、中堅で出てきた"J"こと「ペド野郎」のえこをも瞬く間に圧殺！　勢いに乗る「さゆう」であったが、大将として立ちはだかった"あんどぅ～"こと「ろりこん」のキャサリンが同キャラ戦を制してこれを止める！そしてここから「あんどぅ～」が怒とうの反撃を開始！あまりの強さに"魔王"と呼ばれる東海最強はぁと使いの「バンバババン」をほふり、続けざまに闘劇'08覇者「へんぼく」のエルザを一蹴！　驚異の逆3タテを果たして、会場を沸かせた。

続く準決勝第2試合では関東関西の最強プレイヤーが手を組んだ【主催】チームが出撃！　これに対するは全員関東勢で構成された【こうやさン時ブレイズされたら風紋期待しています】チーム。先鋒で出てきたのは生粋のリーゼロッテ使いとして名高い「ふりーだ」と闘劇'09準優勝の"こうやファンクラブ副会長"こと「台拭き」の美凰。驚異的なリーゼロッテ対策を見せ終始「台拭き」ペースで試合は進んだが、訪れたワンチャンスから「ふりーだ」が牙をむき鬼のセットプレイが爆発！　「ふりーだ」が大逆転で先鋒戦を制す。その後も"こうやファンクラブ会長"の「りょ」(ヴァイス)や、"こうやファンクラブ1号"の「カンタ」(あかね)を光のアルカナを使った立ち回りと画面端の人形連係で圧倒。準決勝にもかかわらず3タテで決勝戦へと駒を進めた。

3位決定戦で【戦乙男】が勝利したのを見届けた後に決勝戦は行われた。【主催】の先鋒は今大会の主催者である「キャメイ」のあかね。対する【世間的勇者連合軍】は「まぶしん」の美凰を送り出す。美凰からあかねにキャラを変えただけに、負けられない1戦となった「キャメイ」だったが、そんなプレッシャーを物ともせずほぼパーフェクトで勝利！　しかし続く中堅戦で出てきた「J」の(えこ)の前に撃沈。ここで【主催】は2番手にこの日絶好調の「ふりーだ」を投入。これが的中し「J」を倒すことに成功。再び大将として準決勝の逆3タテで会場を沸かせた「あんどぅ～」が出てくるがリーゼロッテの波状攻撃に撃沈され、最後はリーゼロッテの強さの象徴ともいえる緋の瞳のレーツェルでBreakDown！　「ふりーだ」いわく「今回のリーゼは光と相性が良過ぎる。シャルラッハロート対策に水を使う以外は光一択だわ！」とのこと。

こうして自他共に認める"ラスボス"であった【主催】チームが大将の「もみじ」(はぁと)を温存したまま、前評判通りの強さを発揮して優勝となった！

### アルカナハート3　関西最強決定戦　決勝トーナメント　ベスト4

**【世間的勇者連合軍】**
変態（メイファン）
ろりこん（キャサリン）
ペド野郎（えこ）

**【戦乙男】**
さゆう（キャサリン）
へんぼく（エルザ）
バンババン（はぁと）

**主催**
キャメイ（あかね）
ふりーだ（リーゼロッテ）
もみじ（はぁと）

**こうやさン時ブレイズされたら風紋期待しています**
台拭き（美凰）
りょ（ヴァイス）
J（えこ）

優勝　主催


大会を盛り上げた、実況の「ちくりん」(右)と、東海のプレイヤー「へんぼく」(左)。二人とも表情が……。


参加者を楽しませるためには、いかなる努力をも惜しまない大会運営陣。お疲れさまでした。


優勝:チーム:主催
(左から「ふりーだ」、「キャメイ」、「もみじ」)

## 最近の注目トピック～アルカナ選びの重要性

最近注目されているアルカナで、まず筆頭に上がるのが光のアルカナ。セレスティアルゲートは4フレーム目以降に攻撃を受けても発生するため、防御手段として優秀な上、エクステンドフォース中のインペリアルディビジョンでほぼ確実に相手へ触ることができるのが強み。攻防両面に秀でたアルカナだ。アルカナブレイズ使用後に通常の速度でフォースゲージが回復するテクニック(欄外参照)が発見され、時のアルカナの評価も高い。エクステンドフォース時のスピードアップ効果でガード崩し能力が強化されるのも魅力だ。この時のアルカナを活かせるキャラの一人がリリカ。バックステップ→レバー➡で停止→通常技～と連係することで、自分の分身を身代わりにする塵染の意の効果中に通常技が出せるため、強力な切り返し技として活用できるのだ。

そのほか、なずな、キャサリンといった設置、停滞系の飛び道具を使うキャラには、音のアルカナが有効。タセットで飛び道具を無効化できる上、この超必殺技はモーションの小ささからアルカナゲージの回復が始まるのが早く、ゲージ管理面で優位に立てるのが強みだ。またエクステンドフォースの効果で通常技を当てた後にカノンが自動設置されるので、連続技のダメージアップも望める。樹のアルカナはホーミングゲージ、フォースゲージを消費せずに連続技を発展させられるのが魅力。連続技の最後をたたき落とすタイプの技にして花満開を設置すれば、起き攻めを仕掛けやすい。


キャラ対策用にさまざまなアルカナを研究しておくことが、勝利への近道か。



**はみ出し情勢**
●特殊なアルカナブレイズ②:(前ページ欄外の続き)ただし本不生の意による時間停止中に相手をK.O.してしまうと、アルカナブレイズ使用後の回復速度になるので注意。このテクニックは水のアルカナのレグヌム、鏡のアルカナのパラトロ、磁のアルカナのヒュペルメゲデスでも使用可能。いずれもアルカナブレイズの効果は強力なので、これらのアルカナもまだまだ可能性を秘めている。



# ウメハラコラム 道

今月は、ウメハラへの質問が無かったということで、モリカワ氏に質問者となってもらい、素顔のウメハラを探り出してもらうことにした。普段のウメハラはどんなことをしているのか、うまく聞き出してもらおう!

**ウメハラ**

2D格闘ゲームで数々の大会を制覇している、アーケードゲーム界の「カリスマ」。その華やかなプレイスタイルと多くの名言から世界中に数多くのファンを持つ。"EVO Championship Series"で「ストリートファイターⅣ」世界一の座に輝いた。

**モリカワ**

「西日暮里ゲームスポットバーサス」の店長。自身も格闘ゲームプレイヤーであり、ウメハラとは十年来の友人。本人も格闘ゲームのプレイヤーであり、主な戦績は第1回闘劇『CAPCOM VS. SNK 2』(個人戦)ベスト8、ULTIMATE ZERO7団体戦優勝など。

## 今月の質問

## 普段のウメハラはどんなことをしているの?

(質問者:モリカワさん)

**質問がこなかったということで、ふてくされてしまったウメハラ。こんな普段の顔を見せるのも、親友であるモリカワ氏が相手だからだろうか。今回はそんなウメハラの素顔が見え隠れだ!**

### 何事もクールにやらないと そんなことだから対戦弱いんだよ

**モリカワ(以下モ)**:今回の質問は……ありません。
**ウメハラ(以下ウ)**:何? どういうこと?
**モ**:いや、質問が来てないんです。すいません。
**ウ**:読んでるやつ少ねーとは思ってたけどまさか質問ゼロとはね(笑)。よし! 今回で最終回。結構大変な作業だからちょうどよかったわ。
**モ**:いやいやちょっと待ちなさいよ(笑)。そう言わずにもうちょいやろうよ。そのうちきっと質問くるって。
**ウ**:いやー来ねーんじゃねーかー? 俺も言いたいことねーしさー。
**モ**:完全にふてくされてるなコイツ。分かった分かった、じゃあ今回は俺が質問するよ。知りたいこと結構あるしさ。
**ウ**:えーいいよー。早く帰りたいよー。
**モ**:まあそう言わずに。ウメハラってさ、家で何してんの? 家帰ったら寝るだけみたいなイメージあるから、結構興味あるんだけど。
**ウ**:コーヒー飲んでる。
**モ**:あーコーヒー好きだもんね、納得。でもさ、そういうことじゃなくて掃除するとか自炊はするのかとかそういうことが聞きたいんだけど。
**ウ**:いや、コーヒー飲んでるね。
**モ**:あっ、分かった! コーヒーにこだわりがあるんでしょ? なるほどなるほど。何か思い入れとかあるのかな?
**ウ**:いや。特に何も。
**モ**:テメーいいかげんにしろー! コーヒー飲む以外に何かあんだろーが! 質問来ないからってふてくされやがって。ミステリアスキャラ演じてんじゃねーぞ、このインチキオヤジが!
**ウ**:オーケーオーケー熱くなんなよモリカワさん。何事もクールにやらないと。そんなことだから対戦弱いんだよ。
**モ**:今日こそ殴るわ、オマエ。
**ウ**:掃除もするし食事も作りますよ。当たり前でしょそんなことは。質問が悪いっつーの。

### 大事なのは そのキャラが持ってるエネルギー

**モ**:コイツ……分かりました。じゃあ質問を変えましょう。昔、よく少年ジャンプを持ち歩いてましたよね? てことは漫画は好きなんだよね?
**ウ**:そうね。かなり読んでる方だと思うけど。
**モ**:どんな漫画が好きなの? ジャンルとか絵の好みとか。
**ウ**:特にこだわりは無いかな。絵は見やすい方が好きだけど。
**モ**:ふーん。ウメハラのことだから漫画にも強いこだわりがあるのかと思ったけど、意外と普通なんだな。例えば、漫画読んで泣いてるとことか見てみたいよね(笑)。
**ウ**:漫画で泣いたことはないね。でも感動したりはするよ。
**モ**:へー。どんな漫画で感動するのか興味あるな。ちなみに僕はベタですが『スラムダンク』が大好きです。我々の世代としては外せないでしょう。あれはイイ! 異論は許しません。あれで泣かないやつは男じゃない。
**ウ**:別に異論はないですよ。俺も好きだし。ちなみに登場キャラではだれが好きなの?
**モ**:ふふふ。よくぞ聞いてくれました。僕はね3ポイントシュートが好きなんですよ。激しい攻防から放たれて、時が止まったかのようにゆっくりと美しい弧を描いてスッとリングを抜けていく、そのメリハリがすごくいいんですね。だから三井が大好きなんです。まあ天才型って割と好きだし、でもちゃんと挫折も経験している、そんなとこがいいですよね。輝きを取り戻していく過程もまたタマラないんですよ。あなたはだれが好きですか。
**ウ**:いや、普通に桜木だし。つーか三井とかただの逃げでしょ。
**モ**:あ? 今何つったコラ。
**ウ**:いや、あなた得意げに『スラムダンク』を語り出すから、何言うのかなーと思ったら『三井はイイ!』でしょ。とんだ腰抜けが居たもんだなと思ってさ。
**モ**:ふぅー。理由ぐらいは聞いてやる。だがそのまえに『逃げ』という言葉は使うな。キャラの色の話のときも思ったが人の好みに逃げなんて無いんだからな。さあ理由を言え。
**ウ**:まず初めに本当は皆、桜木が一番好きだということから話が始まる。
**モ**:あー始まった。漫画に対しては普通の考えだと思ってた俺がバカだった。
**ウ**:本当は桜木が好きなのに、あえて三井が好きだと言う。これは明らかに逃げですよね?
**モ**:待て待て。皆が桜木を好きだという根拠はなんだ。確かに良いキャラだとは思うけどさ。
**ウ**:そりゃーアンタ、一番強いからに決まってるでしょ。
**モ**:はい? いいですか? あの漫画はバスケット漫画ですよ。強い弱いは関係無いんです。仮にバスケットがうまい=強いだとしましょう。それならもっと強いキャラがあの漫画の中にはたくさん居ます。あなたの言ってることはむちゃくちゃです。
**ウ**:話にならんよ、アンタ。バスケがうまいとか下手とかそんな事はどうでもいいんです。大事なのはそのキャラが持ってるエネルギーです。そして最も大きなエネルギーを持っているのが桜木なんです。つまり、強いんです。
**モ**:いや、強いから好きって発想が既に幼稚だよね。しかも、エネルギーって何だよ。抽象的過ぎるだろ。主役にはなれない、でも頑張っているというところがいいんじゃないですか。三井の良さが分からないやつに『スラムダンク』を語ってほしくないですね。ちなみにあなたのおススメ漫画を聞いてなかったですね。
**ウ**:『がんばれ元気』ですね。後半は失速気味だけど、前半はいいぞー。
**モ**:へー。読んだこと無いな。そんなにいいんだ?
**ウ**:そうね。とても感動する。




**スラムダンク(作:井上雄彦)**

『週刊少年ジャンプ』にて1990年～1996年に連載されていた、高校バスケットボールを題材とした漫画。"バスケットボールを題材とした漫画の金字塔"と言われ、連載が終了して10年以上経った今でもコミックスが売れ続けている。
ダ・ヴィンチ調べによる、漫画史50年のコミックランキング1位に選ばれている。

### 今まで一度も映画や漫画で泣いたこと無かったけど、ついに泣いてしまった

モ：でも漫画じゃ泣かないんだよね？　漫画以外なら泣いたことあるの？

ウ：いやーそれがですねー、今まで一度も映画や漫画で泣いたこと無かったんですけど、ついに泣いてしまったんですよ。

モ：ほう！　ちなみに作品名は？

ウ：『男はつらいよ』シリーズの17作目。『寅次郎夕焼け小焼け』ですね。『男はつらいよ』シリーズは好きなんですけど、この作品が一番ですね。

モ：寅さん好きなんだ（笑）。人情ものが好きなの？

ウ：そんなことはないよ。あと『男はつらいよ』シリーズ以外だとそう快感があるものがいいね。

モ：そう快感かー。例えばどういうシーンにそう快感を感じるの？

ウ：やっぱ大きなストレスから開放された瞬間かな。例を出すと『ドラゴンボール』でナッパとベジータが地球に攻めてきた時のストレス半端じゃなかったでしょ。俺はナッパが憎たらしくてしょうがなかったんだ。こんな奴に勝てるわけないって思わなかった？

モ：思った思った（笑）。あの絶望感は凄かったな。

ウ：でしょ？　そこに悟空が登場してアッサリやっつけたときのそう快感はすごかったよね。

モ：なるほど。つまり読者にとって感情の振れ幅が大きい漫画はそう快感があるってことか。

ウ：そういうこと。他には『刃牙』の死刑囚編で花山のパンチが初めてスペックにヒットしたときのそう快感も凄かった（笑）。

モ：なんとなくウメハラのツボがわかってきたな（笑）。じゃあ一番お気に入りのキャラって何よ。

ウ：漫画じゃなくてアニメなんだけど、『宝島』のシルバーですね。ありゃダントツです。カッコ良いにも程がある。

モ：またしても見てない作品だな（笑）。つーかウメハラの一押しって古いもんばっかじゃね？（笑）

ウ：んー実際、最近の映画、漫画、アニメって見終わった後にいまいちスカッとしないんだよな。ストレスを感じさせる時間が短くて山場での盛り上がりにかける作品ばかりな気がするよ。映画はともかく漫画やアニメにしゃれっ気出してもしょうがなくね？

モ：確かにそこは同意見だな。キレイにまとまってるなーという感想は持っても、心が震えることはまず無いよね。それにしても、ゲーム関係ない話ばかりだな（笑）。

ウ：いいんじゃね？　最終回なんだし。どうせだれも見てねーよ。

モ：おい、勝手に終わらすな。ゲームに関する質問するから。

ウ：はいはい。なんですかー？

モ：前から気になってたんだけど、ウメハラのレバーの持ち方って特殊だよね。小指と薬指の間にスティックを挟んで『かぶせ』と『ワイン』の中間のような角度でレバーを持つ、いわゆる『ウメ持ち』。俺は何度か試したけど、しっくりこなくて薬指と中指で挟む『かぶせ』になった。最初から自然と今の持ち方なの？

ウ：意識したことないんだよね。気付いたら今の持ち方だった。

モ：ふーん。ゲームや状況によって持ち方を変えたりする？

ウ：いや、一緒だね。でも持ち方によって長所と短所があるから状況ごとに使い分けた方がいいのかもね。

モ：ちなみに、今の持ち方の良いとこ悪いとこは？

ウ：今の持ち方だと『ヴァンパイアハンター』の最低空ダッシュが1P側の時出せなかったね。それ以外で困ったことはあまりないかな。持ち方のおかげかどうかは知らないけど2P側のときの昇龍拳コマンドや真空波動コマンドは超早いと思うよ。真空波動の早さは世界一かもね。

モ：確かにウメハラの真空波動コマンド超早いよな。ニュートラルから入力してるのにしゃがみモーションが見えないときがある。

ウ：コマンドキャラを好んで使ってたから、それに適応した持ち方になったのかもね。

モ：なるほどな。

> **『男はつらいよ』シリーズ**
>
> 山田洋次原作・監督のテレビドラマおよび映画の一連のシリーズ。"フーテンの寅"（渥美清）が東京の葛飾柴又で騒動を巻き起こす、というストーリーで人気を博し、正月の定番映画として長く親しまれた名作。
>
> 映画シリーズとしては、1969年に第一作が上映されてから、1995年までに48作が上映された。シリーズの作品数の多さが世界一として、ギネスブックに認定されている。

**2P側のときの昇龍拳コマンドや真空波動拳コマンドは超早いと思うよ
真空波動拳の早さは世界一かもね**

## SUPER STREET FIGHTER Ⅳで使用するキャラクターは?

**『STREET FIGHTER Ⅳ』ではリュウを使っていたウメハラだが、家庭用ゲームで発売される『SUPER STREET FIGHTER Ⅳ』ではどのキャラを使用するのか、気になるところ。それならば直接聞いてしまおうではないか!!**

モ：ところであなた、『SUPER STREET FIGHTER Ⅳ』はプレイするの？

ウ：やるよ。なんで？

モ：そうなんだ。いや世間では家庭用でしか出ない『SUPER STREET FIGHTER Ⅳ』はウメハラやらないと思ってるからさ。

ウ：今まではそうしてたね。でも海外の大会はほとんど『SUPER STREET FIGHTER Ⅳ』みたいなんだよね。海外に招待されることも増えたし、『SUPER STREET FIGHTER Ⅳ』はやっておきたいよね。

モ：海外の大会はウメハラにとってそんなに大事なの？　レベルは日本の方が高いし、海外をそんなに意識してるとは思ってなかった。

ウ：確かにレベルは日本の方が上だね。でも、やる気は海外のプレイヤーの方が上だよ。これから先の盛り上がりを考えたら海外を見た方が楽しいことが多そうなんだよね。

モ：ひんぱんに海外に行ってるウメハラがそう感じるんだからそうなんだろうな。ちなみにキャラはどうするの？

ウ：せっかくだから新しいキャラを使おうかなと。ゴウケン辺り良さそうだよね。

モ：ゴウケン？　当て身キャラが好きなのは知ってたけどメインキャラの候補にするほどの要素が何かあるの？

ウ：いや、設定がいいなってね（笑）。死んだと思ってたリュウケンの師匠だよ？　使いたいでしょ。

モ：設定でキャラ選ぶってのは本当だったんだな（笑）

ウ：まあ他にも理由があるんだけどね。このゲームにおいて当て身はかなり特殊な技なんだよ。

モ：そうなの？　そりゃまた何で？

ウ：このゲームの技は来るのが読めていても反撃のタイミングが悪いと相打ちになったり一方的に負けてしまったりするでしょ？　特にめくり技関連は反撃手段が全く無いものもたくさんある。その点当て身は、来ることさえ読めてれば確実に反撃することができるんだよね。それがこのゲームにおいてどれほど影響あるのかということに興味があるから、しばらくは使ってみるんじゃないかな？

モ：おー納得。なんか今回初めてウメハラらしい発言が聞けたような気がする（笑）。ほかにはどんなキャラが気になってるの？

ウ：ディージェイかな。『STREET FIGHTER Ⅳ』では設置系のキャラがあまり強くなかったから、ディージェイには密かに期待してる。

モ：設置系っていうのはどういうキャラを指すの？

ウ：基本的には飛び道具を撃った後に自由に動けて、相手の行動に対応するキャラだね。どうしても作業の割合が高くなるんだけど、自由度が高いから俺が好きなタイプのキャラだね。『STREET FIGHTER Ⅳ』ではガイル、チュンリー、ダルシムがそれに当てはまるね。一応豪鬼も設置系といえるかな。

モ：確かに『STREET FIGHTER Ⅳ』では豪鬼以外は微妙な性能だね。リュウはやらないの？

ウ：魅力を感じるキャラが居なければ使うんだろうけど、今のところ興味無いね。

モ：それはやっぱり攻め手が少ないから？

ウ：そうだね。このゲームは攻める側がとても不利でしょ？だから不本意ながらも待ち気味にやるんだけど、性に合わないんだよね。今のゲーム性のままリュウが強化されてたとしてもすぐに飽きちゃうね。『SUPER STREET FIGHTER Ⅳ』ではいろいろなキャラを使ってみようと思ってるよ。

モ：おーそりゃ楽しみだ。久々にウメハラのいろんなキャラが見られるのか。俺も『SUPER STREET FIGHTER Ⅳ』プレイしてみようかな。





**ウメハラへの質問募集!**

ウメハラへの質問は巻末のアンケートハガキの自由欄にお書きいただくか、もしくはこちらのメールアドレスまで送ってください。たくさんの質問をお待ちしております。メールアドレス：post_arcadia2009@arcadiamagazine.com



# 海の王様 猛者通信 ～雪の魔王編～

## ハリス11号・立体貴族・冬の陣

**国の借金の大半を作る原因となったヤツがゴチャゴチャと！ なーんて富野セリフっぽい一言から始まった『キングアンドベルーン2010』。2月は日数が少なくてほんんんんんとにベンカンしてチョ!**

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

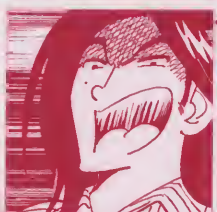
### 登場人物みたいな



**まさ** ワールドウェイクのドラフトでジェイス引いたぜシャー！ と息巻いたのもつかの間、勝者レア取りルールにより悲しみの残りカス。



**ケソ** 『迷宮寺院ダババ』のVGMを聴きながら泣きゲーのシナリオを書いていたアテクシですが、最近は消しゴムを食べて飢えを凌ぐ日々。



**タキョス** 今回は2月の鬼進行のために取材はお休みしちまったぜコラ。最近はエンブレのヤニっぺやでアラガミを狩りまくっている毎日。

FISH ON : 01

## 困ったら物理で殴ればいい

A puseius revellion.

**ケソ**　ヤー！　ハー！　シャッハ、ハイ！（シャドー撲針愚）

**まさ**　いつにも増してウザいケソの鼻息であるが、それは現在我々が幕張メッセにて開催されているワンダーフェスティバルに来ておることに起因する。時に2010年2月7日のことである。

**しもでん**　今回は本誌進行の都合で、担当のタキョスは編集部にNAN-KING状態だからよ。代打として俺が付い来てやった。

**ケソ**　いやあ、猛者で立体物を扱うのは久しブリッシング。メスト時代以来じゃないんすか。

**でそ**　ここでワンフェスのことを軽く解説すると、全国の造形家たちが作品を発表、売買する立体物の祭典だ。キャラクターもののフィギュアだけじゃなく、怪獣やモンスター、車両や飛行機、オリジナルクリーチャーから人体模型などなど、多彩なジャンルの立体物を見られるのさ。

**ケソ**　ここでしか見れない、買えないアーケードゲームの立体物もたくさんありますしね。

**まさ**　実は我は参加するのは初めてさな。気に入ったものがあればみつよつ、ふたつみつ購入してみようかのう。『虎への道』の2面ボス、幽霊坊・空怪のフィギュアがあったら即買い一択ハイパン！

**でそ**　まあゼッテーねえと思うけどさ。ちなみに、俺らは取材で入るので、14時過ぎるまでブツを買うのは禁止な。一般のお客さんが買えなくなっちまうから。

**まさ**　オルライ（巻き舌）。

**しもでん**　んじゃ、もうすぐ開幕するしそろそろ入るか。

**～移動中～**

**ケソ**　で、開始直後の嵐も過ぎ去って、やや平和な10時30分。ビッグサイトから幕張メッセに移って2回目の開催ですが、通路が広々としてていいですなー。

**まさ**　しかし、先ほどからすれ違う皆々の目が、すこぶる殺気立っておるな。プライベートライアンの冒頭を思い出すわい。

**でそ**　まあ、1年に夏と冬の2回しか無いからな。この一日でいかに戦果を上げられるかで、その後の半年が決まっちまうっていっても過言じゃねえだろ。

**まさ**　ほむ。実にいろいろなジャンルの立体物が出ておるな。ほう……『カイジ』における利根川先生の焼き土下座を再現した香炉まであるではないか……。

**でそ**　家に置いといたらツキが落ちそうな気がするな。

**ケソ**　一つ前のワンフェスはさながらボーカロイド祭りでしたが、今回は「東方」や「なのは」といった作品が多いですね。

**でそ**　ま、ワンフェスは業界で現在何が流行しているかのバロメーターだからな。その辺りの作品が多いのは至極順当なんじゃね？

**まさ**　ナールM。

FISH ON : 02

## 緊急脱肛！ 円盤は怪獣だった

Mata Enban-seibutsu Kayo.

**ケソ**　ムォッ！　あ、あれを見てつかあぁいYO！

**まさ**　ほむ。こいつぁー、『ケツイ』のティーゲルシュベルトとパンツァーイェーガーじゃ、あ、ねえかあ。猛者風に言えばティゲルとパンツェイという感じだがね。

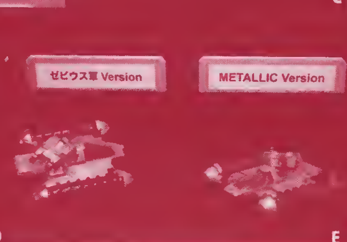
**ケソ**　実は一つ前のワンフェスにも出てたんですけど、そのときはウッ














A晴れわたった空の下開催されたワンダーフェスティバル2010冬。この3週間後、今度はこの幕張メッセでAOUショーが開催されているワケですが……。B過去最大規模となった今回のワンフェス。1ホールから8ホールまでをブチ抜きで使うという大盤振舞だったが、開始1時間ですべてのホールが人でパンパンになってしまったという事実。C「RC BERG」で販売されていた『ケツイ』のティーゲルシュベルトとパンツァーイェーガー。くしくも、ちょうど「ファミ通Xbox360」誌でマセルがXbox360版の紹介記事を書いていた最中の出会いであった。D同じく「RC BERG」で販売されていた『グロブダー』の自機。機体を見た瞬間に、昭和のゲーセンが蘇る人間も多いことだろう。パッケージは、数々のナムコ作品のポスターを手がけられた篠崎 雄一郎氏の描き下ろしとなっている豪華仕様。E1色ページでは分かりにくいが、色を塗り分けることで『ゼビウス』バージョンにも早変わり。F『グロブダー』の全パーツ。カラーレジン製なので、組み立てるだけで原作に近いカラーリングが楽しめる。今回買い逃してしまった方は、次回のワンフェスで再版されるように護摩祈祷の日々を送るしか、あ、ねう。




G & I「CHEMICAL REACTION」で出展されていた『サムライスピリッツ』のタムタム。原型師の平井氏は、立体貴族のワンフェス特集に5年連続出場を果たしているという豪の者。ちなみに、前回作成していたのは『サムライスピリッツ閃』のガロスであった。本体のみならず、台座の作り込みや、衣装の隅々に入れられた細かいモールドなどなど、実に手間暇かけられた逸品。でもタムタム。H & Jカプコンの名作シューティング『サイドアーム』の1P自機（名前は知らない）を堂々の立体化！　ディーラーは「BURIVARY SYSTEM」さん「そうそう、こんな感じだった！」とだれもが納得の再現度。今風にリファインされているので、このまま『ロストプラネット2』に出してもよかろうもん！　下半身や背面デザインなどは原型製作の森口あらん氏が、ゲーム中のグラフィックや現存するイラストなどから独自解釈したもの。K「ひとみ亭」で販売されていた『オトメディウス』より、ティタ・ニューム。「一応メカものですYO!」とケソが泣きながらねじ込んだ一品。

カリ撮り逃してしまいまして。今回も出ててよかったよかった。

**でそ**　お、こっちにあるのはグロブダーじゃねえか。懐かしいなあ～。

**まさ**　グロブダーの立体物を見られる日が来るなんざ、確率的には地球がバイク乗りの楽園になるくらいに低いと思っていたがね。長生きはするもんじゃわいフェフェフェ。

**ケソ**　1色ページゆえに分かりにくいとは思いますが、色を塗り替えるとゼビウス軍バージョンにもなるらしいですよ。

**まさ**　いやあ、のっけから濃い立体物を見たな。

**でそ**　よし、今回の立体貴族は猛者に掲載されていることだしよ。いつものようにギャルズのフィギュアを中心にじゃなくて、メカと野郎キャラだけのメンズスメルが漂った構成にしてみるか。

**ケソ**　しょ、しょんな！　もしも『アシュラブレード』のアリスのフィギュアが出てたらどうするんですクワッ！

**まさ**　その前にまず出てないから安心するといいだろう。ま、確率的にはガルネクがオリコン1位をとらないくらいにあり得ないな。

**でそ**　お、あそこに見えるブースは……立体貴族御用達のディーラー、「CHEMICAL REACTION」じゃねえか。今回もまたあり得ない立体物を作っているような……。

**ケソ**　……げぇ！　タムタム！

**CHEMICAL REACTION平井氏**　お疲れさまです！　最近、周囲にヌルいといわれていたんで、今回は気合い入れてみました！

**でそ**　気合って……これは我が道を行きすぎでしょう。

**平井氏**　いやあ、本当は『戦国伝承』か『風雲黙示録』か『ブレイカーズ』からモチーフを持ってこようとしたんですがねえ。やっぱり、メジャーなキャラクターにしとこうかと思ってタムタムにしたんですよ。

**まさ**　2010年の時点でタムタムをメジャー扱いするその心意気や良し。

**ケソ**　ここまで格好いいタムタムは、今後一生見れないと思うので拝んでおこう。ナム～。

**平井**　まあ、次こそは『風雲黙示録』辺りからなにかのキャラを……！

**でそ**　個人的に見たい気もするが、その労力を別の路線に活かしてもらった方がいい気もする……。

FISH ON : 03

## 戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

**でそ**　いやあ、今回もクオリティの高い作品が結構あったな。

**まさ**　残念ながら幽霊坊・空怪は無かったものの、『サイドアーム』の自機（名前は知らない）があったのには驚いたわい。年代的には『虎への道』と同じ時期だしな。

**ケソ**　『サイドアーム』のポスターには機体の上半身しか出てないので、下半身はゲーム画面や集合イラストの端っこに描いてあった絵などを参考に作られたらしいですね。

**でそ**　もうこれをオフィシャルにしてもらっていい気がするよ。

**まさ**　こうなると、次は2P機体（名前は知らない）もガゼン欲しくなるっぺれ～。オプションのハイメガランチャーと3WAYとかも。夢は広がりんぐじゃわい。

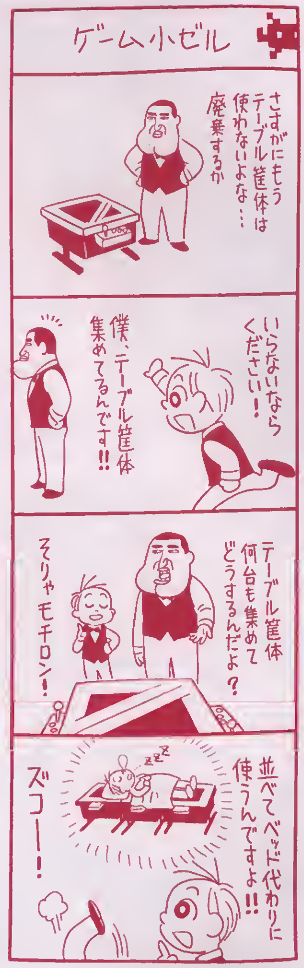
**でそ**　最近は完成品フィギュアのクオリティが高くなってきていて、昔ながらのレジン製のキットを作る人間が少なくなってきた……とか伝え聞くがな。こういうところで買えるキットは、一生に一度出会えるか出会えないかの一期一会モノが多いので、レジンキャストキットの灯火は消さないでほしいな。

**ケソ**　次回のワンフェスは7月25日開催予定ということなので、そのころには『歴史大戦ゲッテンカ』のキットが多数並んでるといいですよNE！

**まさ**　『ゲッテンカ』だけに、それは運を天に任すといった感じさな。

**ケソ**　ギャフソ！

～つづく～




### 虚弱編集便り

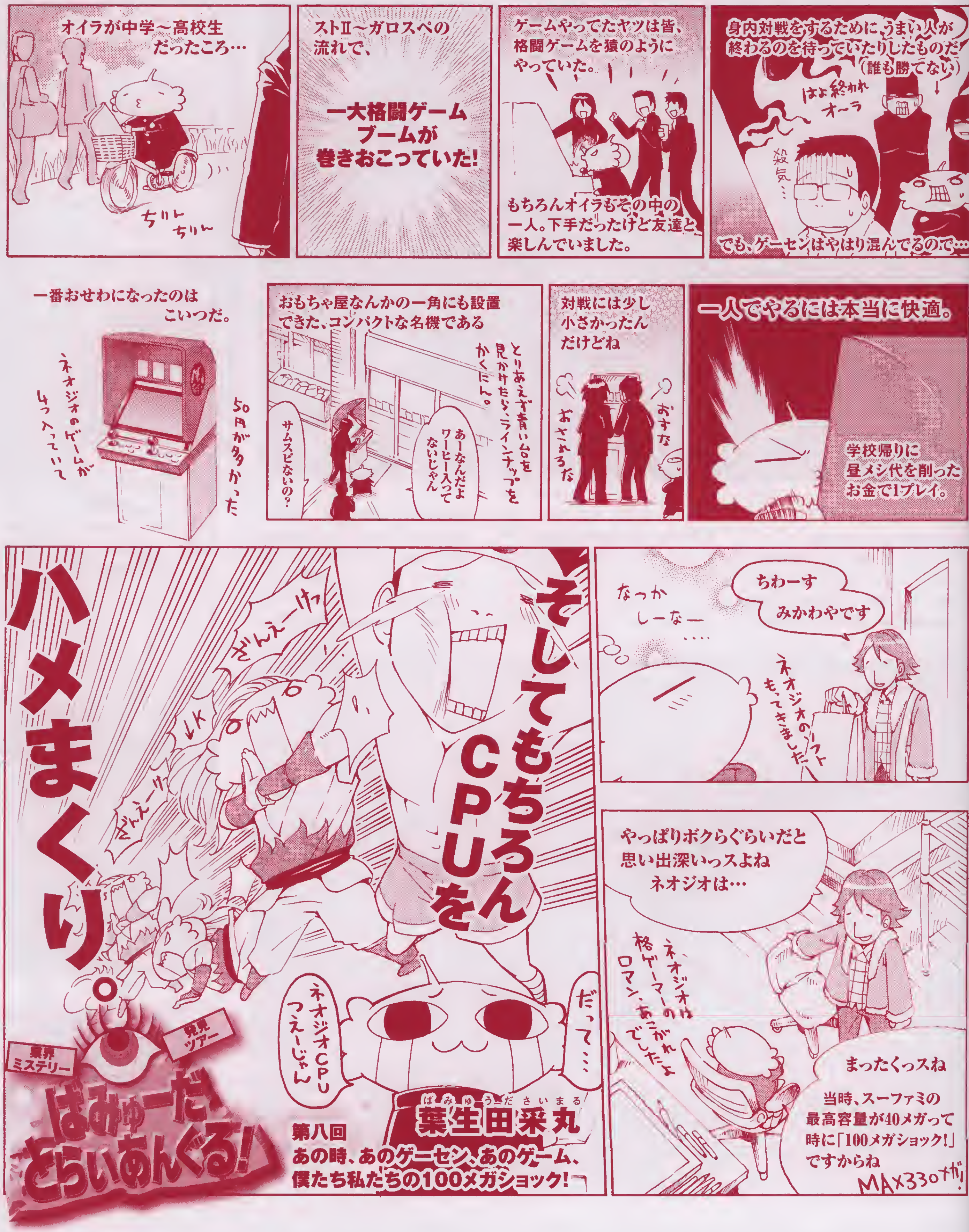
うす！　差し歯が折れたり痛風リーチだったり誕生日にギックリ腰になったりと、体中ボロボロなイタキョである。今月はただでさえ2月の鬼進行なところに『ブレイブルー CS』増刊の仕事や特集などが覆いかぶさって、さすがにこりゃあ無理なんじゃないの、アァン？　と思ってみた。まぁそれでも某『ゴッ○イーター』はクリアしたり……。ん？　もしやゲームしてる時間を仕事に割り振れば、速攻で終わったりすんのか（勘違い）!?

### 猛者っ子通信

ジ☆ダップセにやってほしい企画や、やらせたい罰ゲームは以下のあて先まで　住所氏名もお忘れなく。採用された金剛阿羅漢・雲仙には、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

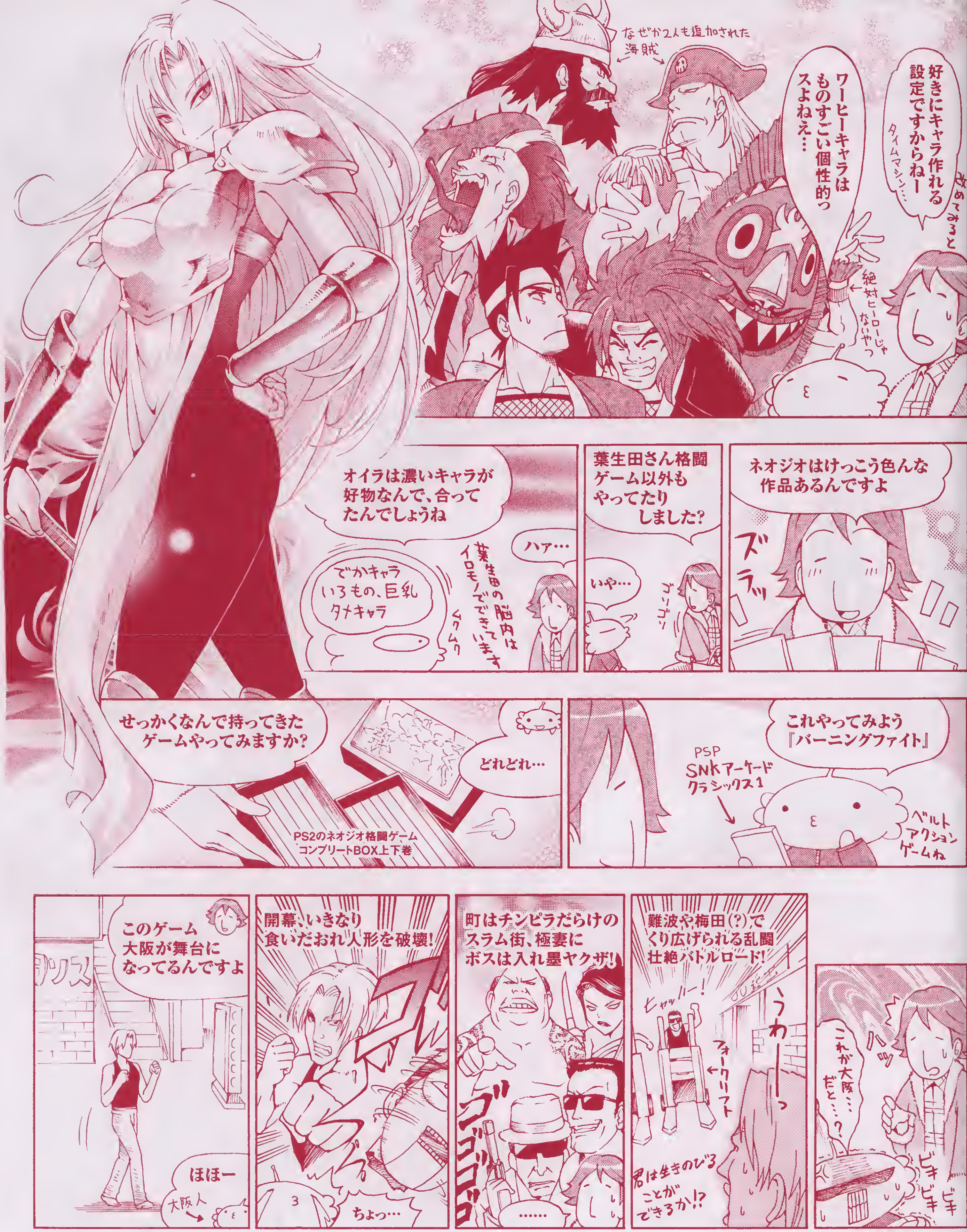
**◎あて先**
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
海の王様 猛者通信 係

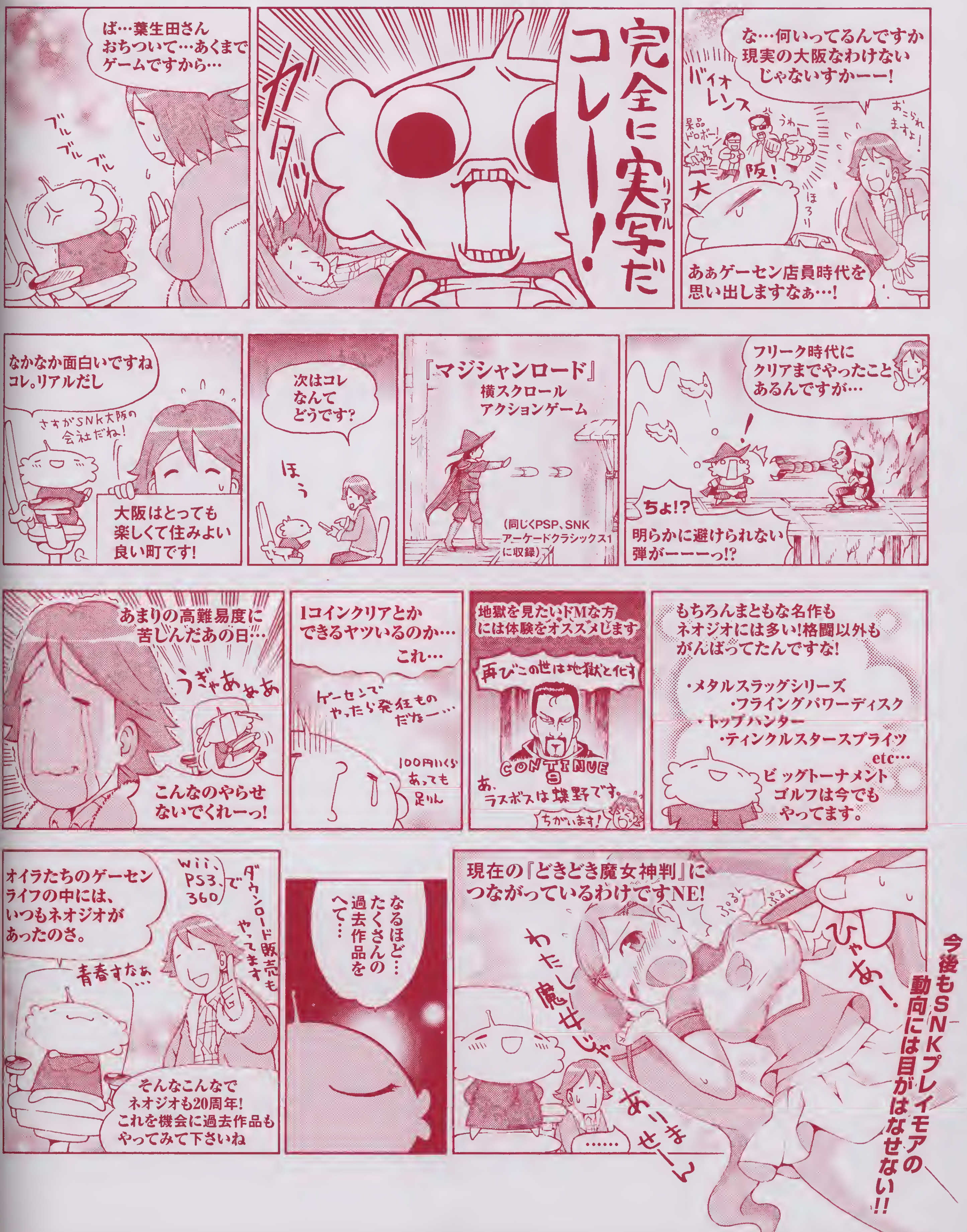
**◎もしくは電子メールにて**
mosa2009@arcadiamagazine.com



オイラが中学～高校生
だったころ…
ちりん ちりん
ストII～ガロスペの
流れで、
一大格闘ゲーム
ブームが
巻きおこっていた!
ゲームやってたヤツは皆、
格闘ゲームを猿のように
やっていた。
もちろんオイラもその中の
一人。下手だったけど友達と
楽しんでいました。
身内対戦をするためにうまい人が
終わるのを待っていたりしたものだ
(誰も勝てない)
はよ終われ オーラ
殺気…
でも、ゲーセンはやはり混んでるので…
一番おせわになったのは
こいつだ。
ネオジオのゲームが
4つ入っていて
50円が多かった
おもちゃ屋なんかの一角にも設置
できた、コンパクトな名機である
とりあえず青い台を
見かけたら、ラインナップを
かくにん。
あーなんだよ
ワーヒー入って
ないじゃん
サムスピないの?
対戦には少し
小さかったん
だけどね
おすな
おされるな
一人でやるには本当に快適。
学校帰りに
昼メシ代を削った
お金で1プレイ。
ハメまくり。
そしてもちろん
CPUを
ざんえーけん
ざんえーけん
↓K
だって…
ネオジオCPU
つえーじゃん
なっか
しーなー
ちわーす
みかわやです
ネオジオのソフト
もってきました
やっぱりボクらぐらいだと
思い出深いっスよね
ネオジオは…
ネオジオは
格ゲーマーの
ロマン、あこがれ
でしたよ
まったくっスね
当時、スーファミの
最高容量が40メガって
時に「100メガショック!」
ですからね
MAX330メガ!
業界ミステリー
発見ツアー
ぱみゅーだ とらいあんぐる!
ぱみゅうだ さいまる
葉生田采丸
第八回
あの時、あのゲーセン、あのゲーム、
僕たち私たちの100メガショック!


何をかくそう私は元「ネオジオフリーク」ライター!
くわっ
おおーっ
わからん所は何でも聞いて下さーい!!
フリークかー!
書店で見たことあるな
あの当時は何が人気あったの?
95年創刊ですし、あの頃はまさにKOFブーム
まっただ中って感じですね
あー
京、庵がめっちゃ流行ってましたよねー
バンダナとか指出しグローブを着けてる友達がいました。
あるある
若さゆえのあやまち…
さー帰るかー
似あってませんよ…
友達とかいってー本当は葉生田さん本人なんじゃないの?
何をいうか!友達っていったら友達なんだよーーっ!!
ビビビビー
わーーっ!?
わ、わかりましたぁ
KOFが一番ピークだったころめちゃくちゃ人気だったから触ることすらできなかったな…当時
即死臭プンプン
…
でも、オイラが一番好きな格闘ゲームは…
『ワールドヒーローズ2』かな!
濃いーキャラがすげー好きだったぜ!
2なんですか?
そうだよ
1は、やったこともなかったんっだけど ゲーメスト見て、ラスプーチンとかキッドとか面白そうだったんでやったみたらどっぷりス
シャークナックル!
マジックファイア
マジックファイア
シャークナッパー
ライトニング
なるほどー
わぁお
最後に愛は勝つ


なぜか2人も追加された
海賊
好きにキャラ作れる設定ですからねー
タイムマシン…
ワーヒーキャラはものすごい個性的っスよねえ…
改めてみると
絶対ヒーローじゃないやつ
オイラは濃いキャラが好物なんで、合ってたんでしょうね
ハァ…
でかキャラ
いろもの、巨乳
タナキャラ
ムクムク
葉生田の脳内はイロモノでできています
葉生田さん格闘ゲーム以外もやってたりしました?
いや…
ゴソゴソ
ネオジオはけっこう色んな作品あるんですよ
ズラッ
せっかくなんで持ってきたゲームやってみますか?
どれどれ…
PS2のネオジオ格闘ゲーム
コンプリートBOX上下巻
これやってみよう『バーニングファイト』
PSP
SNKアーケードクラシックス1
ベルトアクションゲームね
このゲーム大阪が舞台になってるんですよ
ほほー
大阪人
開幕、いきなり食いだおれ人形を破壊!
ちょっ…
町はチンピラだらけのスラム街、極妻にボスは入れ墨ヤクザ!
ゴゴゴゴ
……
難波や梅田(?)でくり広げられる乱闘壮絶バトルロード!
ヒャッハー!
フォークリフト
うわーっ
君は生きのびることができるか!?
これが大阪…だと…?
ハッ
ビキビキビキ



ば…葉生田さん
おちついて…あくまで
ゲームですから…
ブルブルブル
ガタッ
完全に実写だコレー!
リアル
な…何いってるんですか
現実の大阪なわけない
じゃないすかーー!
バイオレンス
景品ドロボー!
うわー
おこられますよ!
大阪!
ほろー
あぁゲーセン店員時代を
思い出しますなぁ…!
なかなか面白いですね
コレ。リアルだし
さすがSNK大阪の会社だね!
大阪はとっても
楽しくて住みよい
良い町です!
次はコレ
なんて
どうです?
ほう
『マジシャンロード』
横スクロール
アクションゲーム
(同じくPSP、SNK
アーケードクラシックス1
に収録)
フリーク時代に
クリアまでやったこと
あるんですが…
ちょ!?
明らかに避けられない
弾がーーーっ!?
あまりの高難易度に
苦しんだあの日…
うぎゃあぁあ
こんなのやらせ
ないでくれーっ!
1コインクリアとか
できるヤツいるのか…
これ…
ゲーセンでやったら発狂ものだなー…
100円いくらあっても足りん
地獄を見たいドMな方
には体験をオススメします
再びこの世は地獄と化す
CONTINUE
あ、ラスボスは葉生田です。
ちがいます!
もちろんまともな名作も
ネオジオには多い!格闘以外も
がんばってたんですな!
・メタルスラッグシリーズ
・フライングパワーディスク
・トップハンター
・ティンクルスタースプライツ
etc…
ビッグトーナメント
ゴルフは今でも
やってます。
オイラたちのゲーセン
ライフの中には、
いつもネオジオが
あったのさ。
Wii、PS3、360でダウンロード販売もやってます
青春すなぁ…
そんなこんなで
ネオジオも20周年!
これを機会に過去作品も
やってみて下さいね
なるほど…
たくさんの
過去作品を
へて…
現在の『どきどき魔女神判』に
つながっているわけですNE!
ぷるぷる
わたし魔女じゃありませ〜ん
ひゃぁ!
……
今後もSNKプレイモアの動向には目がはなせない!!

# 俺にNEOGEOを語らせろ!!







## 俺たちは凄いゲームを連れて帰った!

あのころ、凄いゲームを連れて帰っていた俺たちにとって、NEOGEOには数多くの思い出が詰まっている。俺たちの記憶細胞に刻まれた「う～おぉぉ～～～!!」(『風雲黙示録』デモ画面)や「すごい漢だ」(『龍虎の拳外伝』不破 刃の勝利デモ)は、きっと何歳になっても忘れないだろう。そんな奴らの主観コラムをお届け!!



今月のNEOGEO野郎 1

### しもでん

『餓狼2』、『ガロスペ』、『侍魂』辺りで一気に格ゲー色が強くなったが、自分にとってMVSとは、アクションとシューティングのハードだ。それでも好きな格ゲーを一つだけ挙げるとするなら、本の企画を立てたところでメスト本誌へ異動になり手掛けることができなかった『わくわく7』。麦たそにキュンキュンしてました。




## クソゲーとは、1コインクリアした者だけが言える権利だ

### めぐりあい忍者

稼働当初はクリアを諦めたが、1年後ぐらいにひょっこりと再び姿を現した『ニンジャコンバット』。友人と競い合うように攻略したこのタイトルは非常に面白かった。ほとんど一撃死するように思えるが実は意味のあるライフゲージ、キャラの選択順、永パ防止キャラや理不尽な即死攻撃への対処法など、着実に攻略が進み、クリアできるようになるまで、数カ月ほぼ毎日プレイした。

上達を実感しながらクリアが見えてきたころには、途中でカンストするは、1プレイの時間が増え、1日1回しかトライできなくなり、蛍の光→強制電プチとの闘いを経て、1プレイ2時間以上かけてクリアできたときの達成感は、何ともいえない充実したものだった。

適当な技のポーズと当たり判定を支えるすごいデザインセンスなど、イカレた点を挙げていくとおすすめカ所は多々あるが、ワンコインクリアしたからこそ胸を張って言える。『ニンジャコンバット』はクソゲーだから1回やっとけ、と。

### 俺、マイナーらしい……よ

自分がマイナーなのだと気付いたのは、いつだったろう?

ワンコインクリア――ゲーセンに通っている者なら、まず目標としたハズだ。友人と会話をしていると、このテーマの会話がすれ違うことがあった。

そう、他人がクリアいたタイトルと、自分がクリアしていたタイトルが違うのだ。要は、メジャーなものよりも、マイナータイトル(世間で言うところのクソゲー)の率が非常に高かったのだ。

人気作は、面白さが分かりやすい。対して、人気の無いゲームは得てして面白さが分かりにくいだけであって、本当に面白くないゲームは少ない。どんなゲームにだって、必ず面白さがあるハズだ! それに気付けるか、開発者との戦いなのだと、自分を鼓舞してコインを入れ続けてきた。建前は。

それよりも、それらのゲームには、ある程度共通していえることがある。それは、一定の苦難を乗り越え、コツを理解できると長時間遊べたということだ。

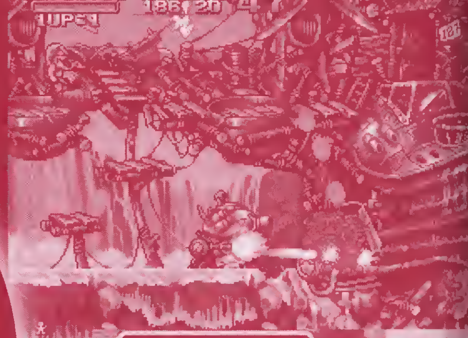
月の小遣いが年齢×100円という家庭環境で育ったからか、幼少時からワンコインで長時間遊びたいという欲求は強かったのだ。それは、バイトで多少の収入を得られるようになってからでも変わらなかった。

そして、専門学生というフレキシブルに時間を使える際に現れた宝の山、それがNEOGEOことMVSだ。

それまで自分が培ってきたクソゲーセンサーを総動員しても尽きることのないタイトル数にシビレた。特に、初期作品は香ばしいものが多かった。

もちろん、比較的他人にもオススメできるものもあったが、自分が遊ぶ際は、コインを入れる前にゲーム切り替えボタンを押してから、他人が遊んでいないものを選ぶのが常だった。

残念ながら当時の熱量をもってしてもクリアできなかったものも多いが、どれも忍耐力をもって理解しようと向き合うと、その先には(ほぼw)新たな大地が存在した。決して万人向けとはいえないが、記憶に残る不思議なゲームが多いのも、NEOGEOの魅力だろう。



# どうやら俺は本格的にNEOGEOと縁があるようだ

### 趣味と仕事の狭間で

NEOGEO20周年、つまりNEOGEOというハードが誕生してから、20年が経過したということだ。当たり前過ぎて馬鹿馬鹿しいが、当時生まれた人は成人しているわけで、これはもう相当長い年月といえる。俺は（恐らく）4～5歳のころからアーケードゲームに魅了され、以後ほとんど間を置くことなく今まで遊んできている。つまり、少なく見積もっても33年くらいゲームセンターばっかり行っていることになる。

俺の印象だとNEOGEOというのは割と最近のゲームなのだが、改めて見直してみるとゲーセン人生の半分くらいはNEOGEOがあったことになる。そりゃ一歳も取りますさぁね。

ゲーム関係の仕事をしたくて、某専門誌の立ち上げにかかわったのは1995年のこと。それまでは2年ほど電話帳というかまぁそういったモノの編集をしていたが、ゲーム雑誌の編集者というのは楽しくもあり、辛くもあった。

### 真空斬首刀よ永遠に

念願のアイ……じゃなくてゲームの仕事に就くことができた俺だったが、その仕事内容はNEOGEO関連が100%だった。専門誌なので当たり前なのだが（笑）。あるときは三日三晩アタリ（このページにはこの位のサイズでこの写真を入れますよ、という印刷所への指定）を取り、あるときは取材にポジフィルムを忘れて後日再取材し（当時ピ○コの方ゴメンナサイ）、あるときは（現在同僚の）ジェイケイと12時間くらい暗室にこもって画面撮影をする……。当時というかその瞬間は、本当にキツくて逃げ出したかったものだが、今にして思うといい経験だった。

その後、俺はゲーメストのムック編集部へと転職し、そこでも『KOF'98』や『月華の剣士』の攻略本を作るなど、NEOGEOとの関係は続いていた。ゲーメストがお亡くなりになり、アルカディアに移ってからも、やっぱり何だかんだでNEOGEOゲームを担当していた。

これはもう、腐れ縁的な何かがあるんじゃないか、というくらい俺の人生（社会人以降）には側にNEOGEOが居た。

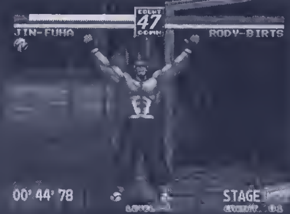
大体において、好きなゲームを仕事にすると、忙しくなるほど段々好きじゃなくなったりするものだが、NEOGEOゲームにおいてその手の症状が出ることはあまり無かった。そういった意味では、俺とNEOGEOの関係というのは非常に良好であったといえる。

最後に、俺がNEOGEOゲームを好きだった理由に「脇役に魅力がある」という部分を挙げておきたい。別に不破 刃の名前を無理やり出したいというワケではない（笑）。いや、出したが。主人公やボスが魅力的なのは当たり前なのだが、NEOGEOゲーム（特に格闘系）では、普通なら忘れられてしまいそうなキャラまでが細かく、魅力あふれ、思わず使ってしまいたくなる。これは単純に見た目だったり、技性能のユニークさだったり、設定だったりするのだが。……もうスペースが無いのでまとめると、つまり、どうやら俺は不破刃が本格的に好きなのだ（笑）。

## 今月のNEOGEO野郎 2

# イタキョ～

元「ネオジオフリーク」副編集長、現アルカディア編集部デスク。ゲームと遅刻を組み合わせた全く新しい格闘技「タキョス拳」を極めるべく、今日も仕事（場の喫煙室でゲーム）に精を出す。




### NEOGEOとの遭遇

僕とNEOGEOとの出会いは、忘れたくても忘れられない。友だち数人と近所のボーリング場に行ったときのことである。運悪くレーンが埋まっていて、僕たちは待たされることとなった。ボウリング場にはゲームコーナーが併設されていることが多く、そのボウリング場もご多分に漏れずゲームコーナーがあった。時間つぶしに何をプレイしようかと物色していたところ、そいつを見付けてしまったのである。“ボウリング場のゲームコーナーに置かれたボウリングゲーム”を。それが妙にツボにはまってしまい、友だちと笑い転げてしまった。そして、そのゲームの名は「リーグボウリング」であった。ボウリング場でボウリングゲームをやるなんて……と笑いながら遊んだのだった。

その筐体はセレクト筐体であり、ほかにゲームが入っていたはず。それなのにそのタイミング「リーグボウリング」が選ばれていたのは何の因果か。

### ゲームをする楽しみ

遊び仲間であったその友人たちとゲーセンに行ったとき、ヤツと再会したのである。そう、「リーグボウリング」だ。先に遊んだときには、ただシチュエーションが面白くてプレイしただけだったので、特に考えずに遊んでいたのだが、ゲーセンでいざプレイしてみると、これが意外と面白くてハマってしまった。利き手の選択に始まり、立ち位置や回転のかけ方、投げる強さなど、なかなか狙い通りにいかないのである。一度ストライクを出し、「コツをつかんだ!」と思っても、ちょっとタイミングがずれると10ピンが残ってしまったり、スプリットになってしまったり……。

その日から仲間内でスコアを競うこととなった。携帯にカメラどころか、デジタルカメラ自体がまだ一般的ではなかった時代である。一人のときにどんなに高いスコアを出しても認定されない。ハイスコアとして認定されるのは、みんなの前で出したときのみであった。当然、ハイスコアを狙うときには意気込んでしまい、なかなかうまくいかないものである。それでもハイスコアを出せたときはうれしかったし、抜かれてしまったときはとても悔しかった。また、スコアを競うだけでなく、対戦プレイでもかなり遊んだ。対戦格闘がブームとなる前から、対戦を楽しんでいたのであった。このゲームのプレイ回数は、実際のボウリングよりもはるかに多い。それならボウリングをやれよ、というのは禁句である（笑）。

このゲームをみんなで遊ぶ前は、ゲーセンに一緒に行っても好きなゲームをおのおのがプレイするだけで、ワイワイと楽しむことは無かった。ゲーセンでみんなでプレイする楽しさを教えてくれたのが、この「リーグボウリング」であった。それまでも二人同時プレイなどのゲームはあったが、「プレイしていないときでも楽しめる」ゲームは、僕たちにとってこれが初めてであった。

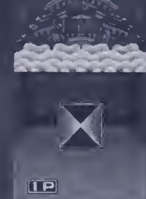
「リーグボウリング」はだんだんとゲーセンから消えていったが、友人同士でゲームを楽しむ気持ちは消えない。

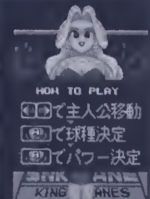
# 実際のボウリングよりハマってしまった憎いヤツ

## 今月のNEOGEO野郎 3

# 編集尾崎（らぶり～しげお）

アルカディアの下っ端編集部員として、日夜仕事と称してゲームに励む。『ゲームセンターあらし』をリアルタイムで見ていて、インベーダーキャップが欲しくて親にねだったこともある強者。



今月のNEOGEO野郎 4

# ケンちゃん

某SNK専門雑誌のライターで、現役格ゲーマー。アーケード、コンシューマーを問わず、マニアックな格闘ゲームを愛してやまない。「格ゲーは技がちゃんと出れば面白い」がモットー。




## 「闘劇魂」の復活を激しく希望しています!

### 私的NEOGEO 格ゲー三強

『KOF』シリーズや『餓狼伝説』シリーズなど、SNKのメジャータイトルを除いた個人的なNEOGEO格闘ゲーム3強は、一度本誌でも語ったことがある『ダブルドラゴン』、『ファイターズヒストリーダイナマイト』、そして『ブレイカーズリベンジ』。『ワールドヒーローズパーフェクト』や『ニンジャマスターズ』なども捨てがたいが、この3タイトルは今でも好んで対戦したいほど。

『ファイターズヒストリーダイナマイト』については、近年脚光を浴びて大規模大会が開かれることもあったが、残る2本はその完成度の割に時代に埋もれた感があるのが残念。

いずれの格闘ゲームもバランスという点はともかく、必殺技の出しやすさ、連続技の面白さ、攻防の魅力は現代の格闘ゲームと比べてもひけを取らない。もし闘劇にレトロゲーム枠があるならば、ぜひとも選んでほしいほどのタイトルばかりだ。

### 『ブレイカーズリベンジ』の魅力

『ブレイカーズリベンジ』の魅力は、スピーディーな攻防。のけぞり硬直の後半部分は必殺技でキャンセルできるなどの意欲的システムがあり、また同キャラ戦だと2P側の名前が変化する(SHO様の同キャラ戦だと2P側の名前はジンに、など)という謎のシステムも搭載。とりあえずここでは、全9キャラの特徴をまとめてみたい。

**■ショウ:**サイゾウと並ぶ最強キャラ候補。高性能な飛び道具の烈光波と完全対空の紅三段蹴りが優秀な、スタンダートキャラ。移動がダッシュなのでラッシュを仕掛けやすい。

**■サイゾウ:**2ヒット分の飛び道具効果がある飛竜で、飛び道具の打ち合いに負けない最強キャラの一角。

**■ティア:**飛び道具、対空技、突進技がそろったヒロイン。しゃがみA→ダッシュしゃがみAと繰り返すだけで無敵技が無いキャラは悶絶。

**■タオロン:**ショウのライバルだがキャラ差がキツい(笑)。タメ飛び道具の功龍牙に対空技の穿弓腿といった技がそろう、いわゆるガ●ル。

**■ライラ:**ブラ●カ女(笑)。跳び込みが鋭くワイルド・セイバーを使った対空が強力。地味にブラッディ・ファングを使った飛び道具抜けの存在も◎。

**■コンドル:**一回転コマンドの投げ必殺技を持つ。立ち回りはきついが、一度近付いたときの起き攻めは本物。

**■ピエール:**独特のボイスで人気のキャラ。ボンジュール・ショットはスキが大きく、対空技っぽいロビン・ライナーには無敵は無いが……。

**■マハール:**剣を使った突進技のリーチに優れたキャラ。けん制と奇襲が当たってくれれば勝てそう。

**■アルシオンⅢ世:**手足が伸びるダ●シムタイプ。けん制は優秀だが無敵技が無く、攻め込まれるときつい。

全キャラの特徴をまとめてみると、一度攻略記事を書いてみたいという欲求が……。これは闘劇魂を復活してもらわねばなるまい。各キャラ1Pの大特集をお願いします、編集長様。

今月のNEOGEO野郎 5

# KYO

過去のネオジオ作品には、格ゲーはもちろんアクションやシューティングなど、思い入れの深いゲームが多い。本誌では主に2D格闘ゲームの攻略を担当。最近は編集部で夜を明かすことが増えてきました……。




### 見た目で楽しめるアクションゲーム

ネオジオの2Dアクションゲームといったら『メタルスラッグ』を挙げる人が多いはず。個人的にも『メタスラ』は好きな作品だが、ここでは『トップハンター』を推してみたい。

『トップハンター』は、1994年に稼動した横スクロールのアクションゲーム。四つの惑星から好きな星を選んでスタートできる。氷の惑星は床が滑ったり、火の惑星は溶岩が飛び出してくるなど、惑星によって仕掛けが違う。

各惑星は2ステージで構成されており、ステージの最後にはボスが登場。すべての惑星をクリアすると、最終ステージへと進めるようになる。

このように、オーソドックスなアクションゲームの本作だが、どこかで見たことがある必殺技が使えるのが特徴。また、『メタスラ』に勝るとも劣らないほど、キャラの仕草が細かくてコミカルなので、見ているだけでも楽しめるアクションゲームなのだ。

### 必殺技はパロディのオンパレード

プレイヤーキャラは、Aボタンで攻撃、Bボタンでジャンプ。Aボタンは長押しすることで腕を伸ばして攻撃でき、遠くの敵やアイテムをつかまえられる。つかまえた敵を投げられるほか、手に入れた銃器で攻撃もできる。

また、格ゲーのようにコマンド入力でさまざまな必殺技が使用可能。必殺技には、過去のネオジオ作品のパロディが多く、『餓狼伝説』のバーンナックルやパワーウェイブ、『龍虎の拳』の虎煌拳や虎咆など(に似た技)が使える。1Pと2Pで使える必殺技が違うので、パロディ元が分かるとより楽しめるぞ。

各ステージは手前と奥の2ラインで構成されており、Cボタンで『餓狼伝説』シリーズのように自由にラインを移動できる。ライン移動で敵の攻撃を避けられるのはもちろん、ステージによっては片方のラインが簡単になっていることがあるので、うまく利用すればステージ攻略が簡単になるのだ。

### コツをつかめばクリアは簡単!

自分が『トップハンター』にハマったのは、「コミカルで見ているだけで楽しい」といったことのほかに、「難度が低い」、「覚えゲー」といった理由がある。

本作には残機とライフがあり、ライフがゼロになると残機が一つ減少。ライフは食べ物で回復し、残機はエクステンドや1UPアイテムで増える。ライフ制なので即死する場面が少なく、安心してプレイできるのだ。

さらに、仕掛けや敵のパターンを覚えると、攻略が非常に楽になる場面が多い。通常攻撃ではなかなか倒せない硬い敵でも仕掛けを使えば1発で倒せたり、ボスに武器や鉄球を投げ付けると気絶させられるなど、コツをつかめば楽に攻略できる。

また、各面にはボーナスステージが隠されており、体力の回復や1UPアイテム、パワーアップアイテムが入手可能。覚えれば覚えるほど簡単になるのが、『トップハンター』の魅力なのだ。

## パワーウェイブや虎煌拳(に似た必殺技)でクリアを目指せ!

# ベテランオペレーターが語る、NEOGEOへの思い

## "町のゲームセンター"の味方だったNEOGEO

私はSNKさんといえばNEOGEO以前、社名が新日本企画だったころのイメージが強いですね。

ロムカセットのMVSについて、オペレーターの視点からを語るとすると、最大のメリットは値段が安かったことと、取り扱いが簡単だったということ。大手に比べると、資金力や技術力では弱い、町の小さなゲーセンはずいぶん助かったんじゃないでしょうか。『KOF'98』や『KOF2002』などは、今現在もお客様がプレイしています。

## NEOGEO作品を巡るお客様との交流

私は格闘ゲームブームが起こる前からビデオゲームの大会をやってきたんですが、NEOGEOのゲームを使った大会で印象に残っているのは、やはり「女性のお客様が多かった」ということ。私は以前に、「駅前センター」というお店を出していたことがあるんですが、そこでは『サムライスピリッツ』シリーズや『月華の剣士』シリーズの大会をよくやっていました。作品によっては、大会の主催者や中心人物が女性だったり、女性のみ参加できる大会などをやったりしていたこともありました。「刀が出るゲームは女の子に受けるのか!」と驚きましたね(笑)。

ちなみに当時、私はコミケというものの存在を全然知らなかったんですが、ゲームの同人誌というものがあるというのを、常連の女性の方から聞いて初めて知りましたね。実際に彼女たちの本を見せてもらったんですが、プロ顔負けの出来栄えで、本当にきれいに作っててね。「こんな文化があるのか!」と驚きました。

さっき挙げたゲームの常連さんは仲が良くて、春にはみんなでお花見に行ったりしていたようです。私も1回呼ばれたことがあるんですが、その時はちょっと照れ臭くて、差し入れをしてすぐに帰ってしまいましたが(笑)。

あのころの常連のお客様たちは、もうみんな結婚したり、子供ができたりしていますが、今でもたまに連絡を取り合っているようです。遠いところに住んでいるにもかかわらず、わざわざ店に遊びに来てくれる人も居て、うれしいですよ。みんな私の子供とか、家族みたいなものだと、勝手にそう思っていますから(笑)。

そうだ、家族といえば、店に来ていたお客様同士で、ゲームが縁で結婚した、なんていう話もありますよ。

## 今の時代だからこそ、NEOGEOのようなものを

今はビデオゲームと、それを扱う店にとってはつらい時代です。町の小さなゲームセンターはどんどん苦しくなってきている。

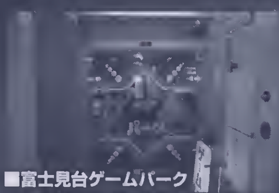
こういう時代にこそ、NEOGEOのような基板が望まれているんじゃないでしょうか。安くて、取り回しが良くて、長いこと稼いでくれるような……。またああいう形で基板を売っていただければ、町のゲームセンターは、みんな喜ぶと思います。期待していますよ。

**取材/構成:松浦恵介(編集部)**

### 今月のNEOGEO野郎 6

## 富士見台ゲームパーク 吉井

アミューズメント業界歴40年、ゲーセンとビデオゲームの誕生から今日までの変遷を見てきたオペレーター。



■富士見台ゲームパーク
■店舗所在地:東京都練馬区貫井3-5-6
■TEL:03-3825-7897

---

# スコアラー視点から語るNEOGEO格闘ゲーム

## NEOGEO格闘ゲームスコアアタックの魅力

「スコアラーから見たNEOGEOゲーム」というお題ですが、本当に数え切れないほどのエピソードがあります。

私が格ゲーのスコアアタックを始めたのは『ストリートファイターII』のころからです。当時は店舗間の星取り争いという文化がありまして、新作が出ると店の常連の間で各キャラの担当を割り振っていました(※)。餓狼シリーズは『餓狼伝説2』から始めましたが、他の常連のやってないキャラを狙ってみたら、マニアックなキャラばかりやることになってしまいました(笑)。

当時の記憶で強く印象に残っているのは、地方ごとのプレイスタイルの違いです。そのころ私は東京の「荏原ゲームコーナー」を中心に活動していましたが、周囲ではパーフェクトを落とすリスクを多少負ってでも点効率が高い技(例えば『餓狼伝説SPECIAL』の場合は避け攻撃)を当て続けるスタイルが一般的でした。対する関西は、安定したパーフェクトを狙った上で稼ぐのが主流と対照的で、この違いはとても興味深かったですね。ちなみに当時、私は関東でも特にハイリスクハイリターンで「攻める」スタイルでしたが、それが功を奏して『餓狼SP』では、多くのキャラで全一を取りました。オールP(パーフェクト)よりも、P(2万点)×1~2落ちでの全一の方が多かったかもしれません(笑)。

1994年から始まった「KOF」シリーズは、かなりやり込みました。「KOF」はチーム戦ゆえに、他の格闘ゲームには無い独特の思考が生まれます。例えば、パーフェクト目前で大きなダメージをくらうと、いま闘っている相手を倒しても次のラウンドで体力が全快せず、「2本連続でP落ち」になってしまいます。そこで「わざと負けて次の2ラウンド分のパーフェクトを取るか?」、それとも「このまま進めてストレートボーナスを取るか?」というジレンマが発生します。自分とCPUのキャラを見比べ、どうすれば今の状況で1番効率良く稼げるかを素早く判断しなければならないのですが、これはなかなか難しく、奥深く、かつ楽しいポイントでした。

そんな「KOF」ですが、中でも思い出深いのは『95』と『96』です。『96』はテリーのCライジングタックルが1発700点で7ヒットと、抜群に点効率がいいのですが、実はそれを上回るのがアンディのMAX超裂破弾。ただし、本作のシステム上それを出すには自分の体力を減らさねばならず、高いリスクを伴います。このころのCPUはかなりファジーな動きをしてくるため、細かい動きから次の行動を読み、うまく技を当てないといけないのですが、この難しさと成功時の達成感が、またなんともスコアラー心理を揺さぶるのです(笑)。

## 今でも忘れ難い、スコアアタックの楽しさ

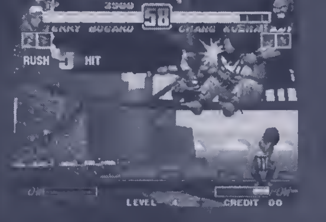
現在、私はスコアの世界から引退気味です。それでも時々、無性にスコアアタックをやりたくなることがあります。特に、200点差で全一を逃した『KOF'97』は、未だにモヤモヤした感があり、いつか更新しようとひそかにたくらんでるのですが、どなたかスコアを大幅に更新してくれませんかね? そうなれば、潔く諦めもつくのですけど(笑)。

**取材/構成:松浦恵介(編集部)**

### 今月のNEOGEO野郎 7

## SSC-VAP

数々の格ゲータイトルで活躍した名スコアラー。「F/A」「コラムス」などのスコアでも有名。現在は、3月にCDデビューする星のオトメ歌劇団を応援中。




※:当時は、『ベーマガ』(電波新聞社)、『ゲーメスト』(新声社)などの誌上でハイスコア集計が行なわれていたが、そのコーナーには各集計店のハイスコア一覧(いわゆる店舗欄)があった。全国一位のスコアを獲得すると、店舗欄のスコアに星(★)マークが付くことになっており、各集計店はその数を競い合っていた。格闘ゲームの集計では、キャラごとに部門分けされていたことが多く、全部門でスコア申請するため、集計店の常連の間で担当分けが行なわれることが多かった。

今月の NEOGEO野郎 8

# 眼鏡っくす 林

弊誌初代編集長。現在ファミ通.com内の無料コミック『ファミ通コミックリア』編集長。自分よりちょっと対戦格闘ゲームがうまい女性とお近づきになりたいのだが、自身の腕がヘボいので精進の毎日。



## 30,000円×50本=150万円とか計算しちゃダメ!

### 家賃ほぼ一カ月分の出費で自宅がゲーセンになった日

はやし様こと眼鏡っくす林が初めてNEOGEOを意識したのは、当時大流行していた『ストリートファイターII』のプレイ待ちをしている際に目に付いた、見慣れない対戦格闘ゲーム『餓狼伝説』からだった。

その後、「凄いゲームを連れて帰ろう」や「THE 100MEGA SHOCK!」といった言葉に惹かれ、『サムライスピリッツ』でNEOGEO購入を決意! ぶっちゃけ、払うべき家賃を"NEOGEO本体+サムスピROM+ジョイスティック"に充ててしまい、大家さんに平謝りして待ってもらったりしました。

そのころは、お金こそ無いものの、体力や時間は十分にあり余っていた時期なので、終電で家に帰って当時ブラブラしていた友人と朝までネオジオをプレイして始発で会社に戻って寝る……なんて、今では考えられないほどバカバカしくも楽しいNEOGEOライフを送る毎日でした。

当時のネオジオは、プレミア化してウン万円もするゲームがある一方で、ウン百円~数千円でも買えたりした時代。本数自体も少なかったから、ふと思い付いたコトが……。

### ネオジオ対戦格闘ゲームをそろえてみようなんて考えた

はやし様が完全に趣味で作ったNEOGEO対戦格闘ゲームリストでは、『餓狼伝説』から『サムライスピリッツ零SPECIAL』まで数えて49本。常々50本あればキリがいいよなぁ……とか思っていたので、アレ(後述)を加えてみるいい機会なのかも?



NEOGEOでしか遊べないゲームも、少なくなってきたんだよね。

NEOGEO登場から10年ほど経ち、「ゲーメスト」のスタッフと一緒に「アルカディア」の立ち上げに参加するコトに。そこで作った『餓狼-GAROU-公式ガイドブック』の編集後記には、「2000年2月25日、本作のネオジオ用ROM発売予定、3万2千円也。当然購入して再び家賃滞納生活へ突入(以下略)」……と、今と変わらない10年前の姿があった(笑)。

ゲーセンのゲームがそのまま家でできる……ハズだったネオジオの最後を飾った『サムライスピリッツ零SPECIAL』では、その根幹が最後の最後で揺らぐというシナリオが待ち受けており……。詳細は割愛ね。

で、はやし様はソフトの修正ではなく、本体を……ムニャムニャ……(編集部検閲)する道を選んだワケなんですが、このタイトルを50本目のソフトとしてカウントするかどうかを検討中。NEOGEO対戦格闘ゲームリストの完全版は、本誌の"NEOGEO25周年特集"にて公開!?

---

今月の NEOGEO野郎 9

# 猿渡 雅史

アルカディアの2代目編集長にして、現在は総編集長を務めるロックンゲーマー。ゲーメスト時代からNEOGEOゲームに多数かかわっており、ただならぬ思い入れを持つ。



### NEOGEO登場! ……だが、しかし!

NEOGEOには、その登場時からかかわっていた気がする。

思い起こせば今はなきゲーメスト時代。NEOGEOの発表会に行ったのはいいが、システムのポテンシャルとは裏腹な微妙なゲーム群に意気消沈。当時、ほとんどの記事がライターの立候補制だったのだが、担当者が名乗りを上げない。なぜなら個々のゲームが大きくページを割かない可能性が高かったため、原稿料を稼ぐ対象にならないと考えたためだ。

そんな状況から生まれた苦肉の策が、「NEOGEOパラダイス」という総合記事だった。自分は、その辺りの編集担当をはじめ、初代『餓狼伝説』の紹介や攻略記事まで書いた。まぁ、編集部で一番最初にクリアしたのが自分だったというのもあるが、当時はそれほど惨たんたる状況だった。

と同時に『ストII』もバッチリ担当していたので、その熱量の差はもろに体感している。『ストII』は発売から数カ月で全国大会を企画するほどのブームを巻き起こし、増刊を作成し、巻頭記事や表紙では常連であり、記録的な大ヒットとなった。対戦格闘ブームの幕開けである。

### まさに起死回生の『餓狼伝説2』

そんなある日、SNK本社から社長や専務、編集長などが呼び出されたと記憶している。しかし、実際にSNK本社のある江坂に赴いたのは、まだ駆け出しの自分だった。呼び出しの理由は、『餓狼伝説2』の表紙および巻頭特集、そして増刊製作と全国大会実施の依頼。

感覚的に『餓狼伝説2』がコケた場合、かなりヤバイ印象は持っていた。誤解を恐れずにいえば、それまでのNEOGEOはヒット作が無かった。いや、その解釈は正しくない。希代の大ヒットとなった『ストII』に押され、ちょっとくらいインカムが良くてもヒットした感じがしない当時の不幸が、NEOGEOの評価を下げてしまっていた。この会談が『龍虎の拳』が出る少し前だったこと、そして『ストII』に惨敗だった初代『餓狼伝説』の続編として、負けられない思いも強かったのだろう。

自分はプレイヤーの注目を集め、正しく評価されるためにも、先の依頼をすべて二つ返事でOKした。アーケードゲームは、だれでも100円でお試しプレイができる。だから、ゲームがダメダメなら、いくら記事で持ち上げてもヒットしない。闇雲に表紙や巻頭記事、増刊化や大会をやってしまうのは、編集者としての素質が疑われる。読者に対する信用問題もある。

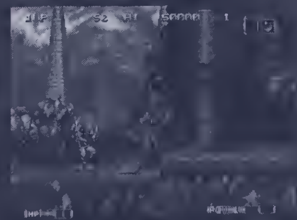
しかし、結果は『ストII』にも及ぶヒット作となった。『龍虎の拳』、『餓狼伝説2』と100メガショック時代の到来である。そしてその後、対戦格闘ゲーム文化の礎を築いてきたことは、皆さんもよくご存知だろう。

自分はNEOGEOと共に編集者キャリアを積んできた。一つのシステムとしての長さは業界屈指。まさに継続は力なり、といえるだろう。

## NEOGEOと共に歩んできたからこそ……

今月のNEOGEO野郎 10

# ザンボット杉田



弊誌編集長。アーケードゲームは1970年代からプレイし、ゲーセン仲間に実年齢を明かしたら腰を抜かされるお年ごろ。
比喩に出すゲームが大体25年以上前のもので、最早だれも分かってくれない。

## 専門家の審美眼にこたえる業務用製品にとりつかれる

僕は昔から、ゲームに限らず業務用製品が好きなんですよ。

業務用製品が醸す、キリリとりりしい雰囲気には、たまらないものがあるんです。

例を挙げるならば、業務用テレビモニターのSONY PVM/BVMシリーズ。輪郭をやたら強調したり、かなり元の映像とはかけ離れる結果となっても、色鮮やかに脚色を加える一般向けのテレビと比較して、地に足を付けたかのような描写をする。こういうところが魅力的です。

あるいは、「肉のハナマサ」にあるような業務用の食品。外袋の印刷はほぼ1色で、小袋に分かれていたりということはほぼ無く、外袋の中はすぐ中身。過剰包装になれた目には一種異様に映りつつも、装飾を排し、実のみを取った製品のあり方には、何か懐かしさのような、強さのようなものを感じます。

業務使用に耐えうるため、不要な虚飾は排され、専門家の厳しい審美眼をくぐり抜けるために鍛え上げられた品質。それが業務用製品に共通の特徴で、魅力といえましょう。

## 10年の時を超えて成就する業務用ゲーム愛

業務用製品を評価し、使うことで玄人ぶり、それが自己表現の手段にもなっているという点は、今回の話においては重要です。

こんな価値観を持つワタクシが運命的に出会ったのがNEOGEOです。「凄いゲームを連れて帰ろう」という刺激的なキャッチコピーをもってして、業務用品質のゲームが家庭でも遊べることを強烈にアピールするネオジオに、業務用製品好きの僕が飛びつかないわけがありません。

思えば、インベーダーの昔から、業務用ゲーム機を家庭に持ち込むことに対しては、僕は異様な関心を示していました。インベーダーブームが過ぎた後の秋葉原のジャンク屋には、インベーダーの基板が純正、コピー品入り交じりで、二束三文で売りに出されていました。それをどうやって動かしていいか、当時の自分には分からなかったために、店頭に打ち捨てられるかように置かれたインベーダーを眺めては立ち去りを繰り返すにとどまりましたが、その思いをかなえる瞬間が、10年の時を超えてやってきたというわけです。

## おめでとう! NEOGEO! おめでとう! 僕!

当時、NEOGEOが放っていた魅力は、大容量のメモリに支えられた豪華なグラフィック、ほとんどサンプリング音源で構成された効果音・BGMにあった、とするのが一般的な意見でしょう。しかし、個人的にはそれらは魅力の半分に過ぎませんでした。個人的にとても惹かれたのは、デカさです。ROMカートリッジ(※1)からして、当時家庭用ゲーム機の主流の一角を占めていたPCエンジンの本体よりデカい。この暴力的なまでのスケールが、業務用製品好きの僕を最も魅了したポイントです(※2)。

そんなNEOGEOは僕に何を残してくれたか。僕はNEOGEOを買って4年後に今の業界入りすることになる(※3)わけですが、僕の中にある業務用魂を再度呼び覚まし、業界入りを決意させてくれたきっかけを与えてくれたのが、ほかならぬNEOGEOであったと思い当たりました。NEOGEOが無ければ、今ごろは別の生き方をしていたでしょう。つまり、このNEOGEOこそ、今の自分の再スタート地点だったんだよ!!(AA略)今の僕、20周年おめでとう!

※1: 初めてのゲームに選んだのが『マジシャンロード』。世界観、マジシャンなのに微妙に筋肉質な主人公、むしろドツボにはまるばっかりな変身システム、ADK節全開のBGM、ストレスのたまる難度、それらすべてを愛してました。ゲームセンターと家の往復でやり込み、1コインクリアまで持っていった思い出深いタイトル。

※2: 魅了されなかったポイントは、何といってもコントローラーでしょう。スティックは玉が小さく、柄が長くて違和感があり、ボタンはパカパカと心にしこりを残す使い心地で、業務用製品としての風格を認められませんでした。代替品がなかなか市販されなかったので、セイミツ製の業務用部品を秋葉原の山長通商で集めてジョイスティックを自作。以降全家庭用ゲーム機に、このNEOGEO仕様のジョイスティックがつながるよう工作しました。

※3: 僕が最もNEOGEOを楽しんだ90年～93年は、NEOGEOにとってはまだまだ幼年期だったといえましょう。NEOGEOに本当にエンジンがかかったのは『KOF'94』以降だと思いますが、一番いい時期、自分は仕事としてかかわることしかできず、至極残念。しかし、『KOF'94』のROMが届いたときの興奮を、今でも忘れられません。




## 「業務用愛」としか説明のしようがない感情によって購入を決意した僕のNEOGEO





・・・・すごい漢だ。

## NEOGEO……それは愛すべき"ネタ"の詰まった宝箱
# NEOGEO大捜査線

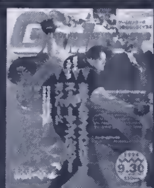
Text:よるよる&NEOGEO特捜部

偉大な"開拓者"だったNEOGEOだが、中にはアバンギャルド過ぎて「!?」なネタもしばしば……。ここでは、そんな愛すべきネタを徹底調査してみたい。

## 捜査FILE:01 人気キャラ「シゲル」誕生の謎に迫る

### こ・れ・が「シゲル」DA!





当時、衝撃的デヴューを飾ったシゲル兄貴。右は掲載のゲーメスト126号。もし古本屋などで発見したら、馬の鞍と交換してでも入手したい。ビバ・シゲル!

今や一部のマニアの間で「NEOGEOといえばシゲル」とまでもてはやされる(ウソ)、伝説のキャラが居た。今回我々は、NEOGEO特集を機にシゲル誕生の秘密を探ることにした。まず、関連書籍やネットでシゲルの世間的認知度を調査したところ、

**●ナインハルト・ズィーガーの「SIEGER」を無理やりローマ字っぽく読んで「シゲル」に(猛者ノリで)**

**●描いたのは当時ゲーメストライターだった「MAN次郎」氏らしい**

……と、予想以上に容易にこんな重要情報が入手できてしまった。これでは、ゲーメスト後継誌であるアルカディアが誇るNEOGEO特捜部が遅れを取ることになってしまう! 早速、特捜部は編集部での聞き込みを開始した。といっても、当時ゲーメスト編集部に在籍していて今なお現役なのは副編しもでんくらいなので、まずはしもでんに突撃調査を敢行したZE!

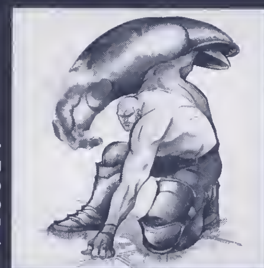
**特捜部**「あのさー、シゲルって居たじゃん? あれMANちゃんが描いたって本当!?」

**しもでん**「あぁ、そうだよ。いや、正確には最初○杉君(当時ゲーメストライターのギィ氏)に描いてもらったんだよな。そしたら、絵心があったもんだから似過ぎちゃって、シルエット予想にならねーってコトでメーカーからNG出されてさ、MAN次郎に描かせたんだよ。で、でき上がったのがシゲルね。ちなみにMAN次郎が描いたのを、俺が清書したんだけどな」

**特捜部**「いきなり最終解答かよ。じゃあシゲルはMANちゃんとしもでんの合作っつーことか。しもでんもダテに真性の炉を名乗ってねーってワケだな!」

**しもでん**「いや、最後の関係無いし」

ということで、特捜部では"シゲルは○杉君の絵心+MANちゃん&しもでんの壮大なる合作"という真相をつかむに至った。「だから何?」と聞かれると非常に困るのだが、これを機会に読者諸兄も、折りに触れ『真サムライスピリッツ』なぞを押し入れから引っ張り出して、シゲルを思い出してみるといいだろう。



こちらが本物のナインハルト・ズィーガー卿のご尊顔。これだけのために倉庫から昔のキャラポジを引っ張り出すとか、どんな嫌がらせかと……。

## 捜査FILE:02 君は覚えているか!? 無茶コマンドの数々

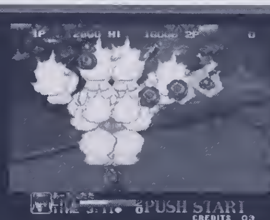
対戦格闘ゲームの隠し要素として、特殊なコマンド入力を要する必殺技が実装されて以降、NEOGEOのゲームには次々に複雑なコマンドの必殺技が出現することとなった。超必殺技を多数導入した『餓狼伝説2』では超必殺技のコマンドを調べることが流行し、口コミでコマンドが伝わるといったことも珍しくはなかった。『餓狼伝説SPECIAL』辺りでこうした流行は頂点に達し、超必殺技は既存のコマンドの組み合わせであることが多いという法則に気付いたプレイヤーたちの間で、熱心にコマンドの解析がされた。

これに対抗するかのように、メーカー側はギース・ハワードのデッドリーレイブに代表される、ボタンを連続して押す形式のコマンドを作り出していき、『神凰拳』の七頭大蛇撃ように、今や笑い話として語り継がれるようなものまで登場するまでになった。

こうしたNEOGEOの魅力の一つともいえる名(珍?)コマンドの中から、印象的なものを特捜部の独断と偏見でセレクト。これらの技を自在に繰り出せれば、コマンドマスター間違いなし。ぜひとも現代のゲームっ子に挑戦してもらいたい。というか、我ら特捜部も今回は泣きながら入力していました……。

### ベスト無茶コマ賞ノミネート作品

| | |
|---|---|
| 1位 | 爆裂究極拳(↑↗↖↘↙↓+A)<br>『ニンジャコマンドー』リュウ・イーグル |
| 2位 | 七頭大蛇撃(ABC同時押し～→↘↓↙←+A・B・C・D・A・B・C)<br>『神凰拳』スサノオ |
| 3位 | ブラッディフラッシュ(↙←↖↓↘→↗→+BD)<br>『餓狼伝説SPECIAL』ローレンス・ブラッド |
| 4位 | カデンツァの嵐(一定以上相手と離れてタイムが奇数のとき→↓↘←+CD)<br>『餓狼伝説3』ホンフウ |
| 5位 | デッドリーレイブ(→↘↓↙←→+A・A・B・C・C・C・B・C・↓↙←+C)<br>『リアルバウト餓狼伝説』ギース・ハワード |
| 6位 | みつバチ(↓↘→↓↘→↓↘→↓↘→+BD)<br>『KOF2001』フォクシー |
| 7位 | 凶鷹爪(↓↙↓↙+A)<br>『痛快GANGAN行進曲』李 海灌 |
| 8位 | アペプチカムイリㇺセ(↘↓↙←→↓↘+BC)<br>『真サムライスピリッツ』ナコルル |
| 9位 | デシカカト(↑↓+Ⓚ)<br>『ファイターズヒストリーダイナマイト』ザジィ・ムハバ |
| 10位 | 蒼神粉砕爆(↓↓↙←→+AB)<br>『ニンジャマスターズ』聖伝白龍叉介 |



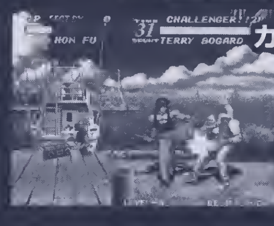

### 爆裂究極拳

ADKのアクションシューティング『ニンジャコマンドー』は、この技さえ出せればクリアできるといわれるが、慣れないと出せない。

### 七頭大蛇撃



連続入力の終着点はどこなのか……。この技を繰り出したことのあるプレイヤーはかなりコアなNEOGEOコマンドマニア確定。




### カデンツァの嵐

遠距離限定というとんでもない状況に加え、タイムカウントを味方に付ける必要のある潜在能力。その使い道は……!?

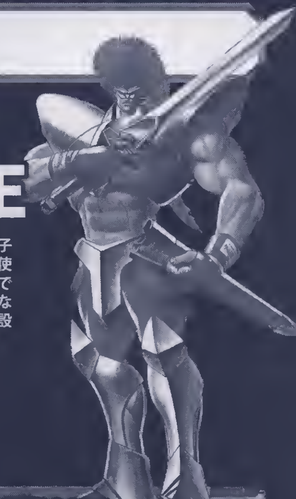
## 捜査FILE：03 もはや何でもアリ！ 前衛的流派の数々

NEOGEOのゲームには、独自の流派や戦闘スタイルを使って闘うキャラクターが多数存在する。スタイリッシュなものから、怪しい動きをするものまで、NEOGEOの歴史に残る流派を徹底捜査してみた。

まずは、ネオジオを代表する格闘ゲーム『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズから。このシリーズでは、主人公の草薙京が使う、三種の神器の伝承を元にした草薙流古武術が有名。ライバルキャラクターである八神庵は、八神流古武術＋本能という戦闘スタイルがプロフィールに見られ、特定の超必殺技の演出でその本能の部分を垣間見ることができる。

『餓狼伝説』シリーズでは、『餓狼伝説3』に登場する秦兄弟が使う帝王拳や、『餓狼 MARK OF THE WOLVES』のグラントが使う暗黒空手など、ボスキャラクターの使う流派の名前が印象的だ。同作に登場するカイン・R・ハインラインは、技名がドイツ語を元にしたものにもかかわらず、なぜかその流派は暗黒真空拳という和名になっている。

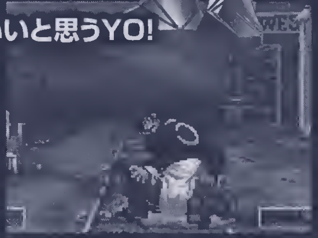
そして、流派を語る上で欠かせないのが、空手とブーメランという全く方向性の違う技術を組み合わせた風雲拳の使い手、ショー・疾風。初出時のインパクトの大きさから、いまだにプレイヤーたちの間で語り継がれる伝説の主人公である。彼が登場する『風雲黙示録』シリーズには、合気道の技と新体操を組み合わせたジムナスアーツという謎の流派を使うキャロルや、ボクシンググローブで剣をつかんで(!!)闘う獅子王（真獅子王）など、個性的なイロモノキャラクターが多く登場する。また、こうしたイロモノどころの派生では、『ブレイカーズ』に登場する身長209cmの怪人アルシオンⅢ世が繰り出すファラオ体術も押さえておきたい。手足を伸ばし、毒霧を吹くさまは、どこかで見たような既視感が……。



**獅子王**

例に登場願った真獅子王様は「獅子王道」の使い手だが、その影武者である獅子王には使えない。ちょ、ムダに細かい設定……。だがそれが略。

**食えばいいと思うYO!**



八神庵のMAX版禁千弐百拾壱式・八稚女はまさに暴力！ 初めて見たときのインパクトは今でも忘れられない……。

**NEOGEO 式・アバンギャルド流派一例**
- 実戦空手道＋ブーメラン＝風雲拳（ショー・疾風 『風雲黙示録』ほか）
- ボクシング＋剣術＝獅子王道（真獅子王 『風雲黙示録』ほか）
- 八神流古武術＋本能＝???（八神 庵 『KOF』シリーズほか）

## 捜査FILE：04 番外編:NEOGEOうろおぼ絵選手権ッ!!

ここでは特捜部・番外編として、編集部を代表する強者たち（いろんな意味で）に、犯人探しの似顔絵よろしく「うろおぼ絵」をやってもらった。

まずは普通に絵が描ける説もあるが、何より本人が面白いので召喚した「伝説のオタク」。そしてASW風林火山でもうろおぼ絵を披露した「覇智」。さらにうろおぼ絵といったらこの人、伝説の「テムジソ」を生み出した（といっても某ロボゲーの方だが）「マサール男爵」。最後に、編集者代表としてNEOGEO隅っこ格闘ゲーが大好きな男「マッツー松浦」。さて、下に挙げたお題から新クリーチャーが生まれるか!?



**お題❶:ゲーマント**

一つ目のお題は、NEOGEOといえばこのキャラクター。初期のイメージキャラとして活躍したゲーマント選手だッッッ!!



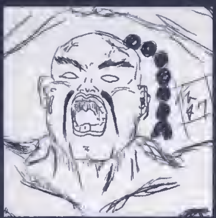
**お題❷:テムジン**

二つ目はコチラ。どこか憎めないルックスと、相手の心を折る「勝ちダス勝ちダスやったダス～!」でおなじみテムジン園長!

**画：伝説のオタク**



確信犯的に似せるつもりがない。っていうかさ～……まぁいいや。



これ、王虎じゃね？ テムジンってこんなバイオレンスだっけか!?

**画：覇智画伯**




つか君さー、うろおぼ絵でキャラ名を書くってルール違反じゃね!?




技ボイスまで書く芸の細かさを見せた。しかし足元のヒモは何!?

**画：マサール男爵**



まぁ、何と言うか、仕事中にこんなこと頼んでスンマセンね……。



ポーズは超必（たぶん）。クツをカル○フと混同している説濃厚。

**画：マッツー松浦**



むしろこういう普通のが一番コメントしずらい。まだ分かってない。



エンディングを再現。イイヨイイヨ～。この調子で頑張ろう!

**総評** 伝タクは、帽子つながりでドロ……ゴニョゴニョが描きたいだけ説濃厚。しかも普通にうまくてつまんねーし。覇智画伯はさすが企画趣旨を分かっている。まさ兄ぃも、貫録のシナプス崩壊っぷり。うろおぼ絵界期待の新人・松浦は、小細工に走って若干スベった感が否めず。特捜部の独断と偏見により、優勝は伝タク選手。……チッ（舌打ち）。



さてさて、いかがだっただろうか？ 20周年記念という輝かしい特集の最後を飾るのがネタ記事という、まぁ"ある意味NEOGEO"らしくもあるフィナーレを迎えたわけだが。こんなことを書くとSNKプレイモア広報のyuzuko女史からアックスブーム（モノホンの斧を投げる『風雲黙示録』マックス・イーグルの飛び道具）が飛んで来そうだが、いかに我々編集者が訓練されているとはいえ斧が当たれば死んでしまうと思われる。そうなると10年後に控えたNEOGEO30周年特集が作れないではないかっ！ あまつさえ40周年特集もっ!! というかそれまで編集者やってる気かよ、と自分にツッコミを入れたくなるよNE。（特捜部・itakyo）

お店のスタッフとお客さんをアルカディアがつなげます！

ゲームセンター総合情報コーナー

# ゲーセンに行こう！

当コーナーは、ゲームセンターを運営・管理されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし、相互のより良い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです。




イラスト：今井神

## みんなあれこれやっています　ゲームセンターのこんな企業努力

ゲームセンターは、オペレーター側にとっては「業務用のゲームを置くところ」であり、お客さん側にとっては「ゲームをプレイする場所」だ。これは今も昔も変わらない。しかし、最近は世の中の全体的な不況や、ビデオゲーム不振、新しい娯楽媒体の登場などに起因し、新たな業態を模索する店舗も増えてきている。

分かりやすい例では、店舗内にて販売する飲食物などによる利益拡大を強化しようとする試み。大手の会社が運営する大型アミューズメント施設や、ボーリング場などの施設に併設されたゲームコーナーなどでは多種多様な飲食物を販売することも珍しくないが、最近では中小企業レベルのオペレーターでも、大会イベントの強化と並行して、こういった試みをする店舗も出てきている。一般的に、大会イベント自体では店舗側にはほとんど利益が出ない。しかし、イベント目当てで店舗に足を運んだお客さんは、それが終わるまでは帰宅しないため、飲食物の利用率が高い。これを利益につなげようという発想だ。

アーケードゲームの筐体を、別の業務に利用しようという試みもある。例えば、あるフロアではアーケードゲームを稼働させつつ、別のフロアをネットワークゲームフロアとし、そこにアーケードの筐体を持ち込んでPCゲームを動かすというもの。ネットカフェに近いイメージだが、課金もカウンターで受付をするような時間制ではなく、コイン投入制を採用している店舗も。

また、期間限定ではあるものの、同人イベントの開催に合わせて、同人ゲーム製作者にゲームの持ち込みを依頼する、という一風変わった試みもある。そして、持ち込まれたゲームをアーケード筐体に入れて動かし、コインを入れてお客さんに遊んでもらうのだ。ほかにも、独自の方法を模索している店舗は多数ある。何か面白い試みをしている店舗を見つけたら、アンケートの自由欄などで教えてほしい。

## ARCADIA DATABASE　～今月の人気ゲームは？～

### ビデオゲーム部門

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 鉄拳6 BLOODLINE REBELLION <バンダイナムコゲームス> | 303.3pt. |
| 2 | 機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT <バンダイナムコゲームス> | 298.9pt. |
| 3 | ブレイブルー コンティニュアムシフト <アークシステムワークス> | 260.7pt. |
| 4 | MELTY BLOOD Actress Again <エコールソフトウェア> | 136.9pt. |
| 5 | GUILTY GEAR XX ΛCORE <アークシステムワークス> | 129.9pt. |
| 6 | STREET FIGHTER Ⅳ <カプコン> | 90.2pt. |
| 7 | THE KING OF FIGHTERS2002 UNIMITED MATCH <SNKプレイモア> | 85.1pt. |
| 8 | Virtua Fighter5 R <セガ> | 79.5pt. |
| 9 | アルカナハート3 <エクサム> | 68.2pt. |
| 10 | STREET FIGHTERⅢ 3rd Strike <エクサム> | 45.9pt. |

### 大型筐体部門

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス> | 316.1pt. |
| 2 | 麻雀格闘倶楽部7我龍転生 <KONAMI> | 285.4pt. |
| 3 | セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 <セガ> | 255.8pt. |
| 4 | beatmania ⅡDX 17　SIRIUS <KONAMI> | 167.9pt. |
| 5 | ボーダーブレイク <セガ> | 155.3pt. |
| 6 | pop'n music17 THE MOVIE <KONAMI> | 132.1pt. |
| 7 | WORLD CLUB Champion Football 2008-2009 <セガ> | 110.2pt. |
| 9 | クイズマジックアカデミー6 <KONAMI> | 80.1pt. |
| 8 | 三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔 <セガ> | 75.2pt. |
| 10 | DrumManiaV6 BLAZING!!!! <KONAMI> | 69.3pt. |

### 注目ゲーム CLOSE UP!!

**ブレイブルー コンティニュアムシフト**
<アークシステムワークス>

以前もピックアップしたアークシステムワークスの新作『ブレイブルーコンティニュアムシフト』が堅調な動きを見せている。闘劇'10の簡単なレギュレーションも発表され、各地で大会が多く開催されているようだ。



キャラクターが増え、ゲームバランスもフラットになった。



本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したしたゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗（50音順）：アムネット五反田/大久保アルファステーション/Game in えびせん/GAME BOX.Q2/GAME41/TAC 北方店/チャレンジャー ABABA天神橋店/チャレンジャーガムガム店　ほか

# 使って遊べる!! アルカディアクーポン

## アルカディアクーポンとは?

クーポン加盟店にページ左下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、ページ下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

## アルカディアクーポン加盟店一覧

| | |
|---|---|
| **北海道** | |
| BIG BANG　函館 | ☎0138-54-7100 |
| ヴィクト函館湯の川 | ☎0138-85-6321 |
| **青森県** | |
| ファイターズ K-ONE八戸店 | ☎0178-24-9911 |
| **岩手県** | |
| パロ盛岡店 | ☎019-643-2872 |
| **宮城県** | |
| スーパーヒーロー 仙台名取店(フウキグループ) | ☎022-383-1811 |
| THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4) | ☎022-244-5911 |
| THE 3RD PLANET　BiVi仙台店(※4) | ☎022-742-0543 |
| アミュージアム仙台泉店 | ☎022-375-8778 |
| **秋田県** | |
| ハイテク セガ 秋田 | ☎018-837-5041 |
| **山形県** | |
| カレッジスクエア | ☎023-624-3344 |
| **福島県** | |
| スーパービンゴ郡山店 | ☎024-935-2388 |
| THE 3RD PLANETビボット福島店(※4) | ☎024-526-3536 |
| **栃木県** | |
| 宇都宮ピットイン | ☎028-661-6917 |
| THE 3RD PLANET那須塩原店(※4) | ☎0287-73-0551 |
| つるまき | ☎028-634-2839 |
| **群馬県** | |
| THE 3RD PLANET高崎店(※4) | ☎027-310-6611 |
| **茨城県** | |
| [NEW!!]プレビジョイカム那珂店 | ☎029-295-2493 |
| **埼玉県** | |
| HAP'1 GAME Citta UNO | ☎048-844-8868 |
| HAP'1 GAME Citta' | ☎048-837-8021 |
| デイトナIII | ☎048-269-8119 |
| Zippy南越谷店 | ☎048-961-4967 |
| THE 3RD PLANETフルスポ八潮店(※4) | ☎048-994-5377 |
| ヴァルゴ草加店 | ☎048-924-0432 |
| **千葉県** | |
| DEEP | ☎047-493-7537 |
| アミューズメントエース津田沼店 | ☎047-475-8918 |
| ゲームセンターB-1 | ☎0471-44-5597 |
| ゲームフジ船橋店 | ☎047-425-6393 |
| ハイテク セガ 柏 | ☎0471-63-9844 |
| テクモピア行徳店 | ☎047-395-1119 |
| ファンファン船橋店 | ☎047-425-9800 |
| ゲームセンタークラウン | ☎043-462-1203 |
| ラッキー中央店 フェリシダ | ☎043-222-5610 |
| ラッキー千葉店 | ☎043-227-6447 |
| HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店 | ☎047-411-7971 |
| THE 3RD PLANET市川妙典店(※4) | ☎047-300-2166 |
| THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店(※4) | ☎043-304-7373 |
| SUPER WAVE 柏店(※5) | ☎04-7144-8366 |
| ★よしもとゲームアミュージアム　ユーカリが丘店 | ☎043-487-4440 |
| **東京都** | |
| GAME-NEWTON | ☎03-3558-9766 |
| アムネット五反田店 | ☎03-3495-2183 |
| 池袋プレイランドラスベガス | ☎03-3982-1817 |
| クラブ セガ 秋葉原 | ☎03-5256-8123 |
| ゲームスタジオ キューブ | ☎03-3554-2261 |
| アドアーズ サンシャイン店(※1) | ☎03-3971-9601 |
| アドアーズ 渋谷店(※1) | ☎03-3496-5856 |
| アドアーズ ミラノ店(※1) | ☎03-3200-0884 |
| 新宿第一店ゲームオスロー | ☎03-3209-5517 |
| 立川ゲームオスロー5 | ☎042-529-7837 |
| ハイテクランド セガ 渋谷 | ☎03-3409-4737 |
| NAMCO LANDO 渋谷店 | ☎03-5428-4550 |
| 原宿ゲームダブルエックス | ☎03-3405-4379 |
| プレイランド ビッグチェリー 羽村店 | ☎042-579-4603 |
| プレイランドチェリー 一橋学園店 | ☎042-344-7741 |
| 池袋ギーゴ | ☎03-3981-6906 |
| アミューズメントスペース トレジャーアイランド | ☎03-3904-2010 |
| アミュージアム大泉店 | ☎03-5933-2041 |
| アミュージアムOSC店 | ☎03-5933-0880 |
| プレイランド ビッグ 東福生店 | ☎042-553-7578 |
| ゲームセンター リノ | ☎03-3561-1261 |
| よしもとゲームアミュージアム昭島店 | ☎042-542-0660 |
| ムー大陸 立川店 | ☎042-538-7295 |
| アドアーズ新宿歌舞伎町店 | ☎03-5155-6481 |
| THE 3RD PLANET昭島店(※4) | ☎042-500-1414 |
| **神奈川県** | |
| AMワールドフロンティア三ツ境店 | ☎045-365-1103 |
| MUTHOS(ムトス)綾瀬店 | ☎046-770-9178 |
| MUTHOS(ムトス)相模原店 | ☎042-776-5001 |
| ハイテクランド セガ ブリーズ | ☎045-313-6435 |
| テクモピア 向ケ丘遊園店 | ☎044-900-8701 |
| ゲームオーロ 相模原店 | ☎042-769-9474 |
| アドアーズ鶴見店A館 | ☎045-584-2280 |
| アドアーズ大和店8館 | ☎046-200-6370 |
| ゲームファンタジア茅ケ崎店 | ☎0467-87-8802 |
| THE 3RD PLANET港北ニュータウン店(※4) | ☎045-914-7386 |
| **新潟県** | |
| ハロータイトー新発田店 | ☎0254-26-7877 |
| THE 3RD PLANET新潟県庁前店(※4) | ☎025-290-8811 |
| **富山県** | |
| プレイランド 掛尾 | ☎076-424-7543 |
| セガ ワールド富山 | ☎076-428-0048 |
| **石川県** | |
| P.A七尾店 | ☎0767-53-6517 |
| **福井県** | |
| ジョイランド江守店 | ☎0776-33-1900 |
| セガ アリーナ | ☎0776-52-0806 |
| Joy Land 敦賀店 | ☎0770-37-1616 |
| [NEW!!]セガワールド武生 | ☎0778-21-1675 |
| **山梨県** | |
| アベニュー甲宝店 | ☎055-225-2511 |
| ゲームパニック甲府 | ☎055-231-0829 |
| **長野県** | |
| アミューズメントパークNASA | ☎026-228-7434 |
| セガ ワールド 豊科 | ☎0263-73-6767 |
| THE 3RD PLANET長野大通り店(※4) | ☎026-231-5015 |
| **岐阜県** | |
| セガ ワールド 高山 | ☎0577-35-5077 |
| 遊屋楽造 | ☎058-393-3979 |
| **静岡県** | |
| GAME USA | ☎054-624-5237 |
| THE 3RD PLANET 富士店(※4) | ☎0545-57-7777 |
| THE 3RD PLANET静波(※4) | ☎0548-22-7660 |
| セガ ワールド 静岡 | ☎054-252-3591 |
| セガ ワールド 藤枝駅南 | ☎054-636-4416 |
| ブリッズ南浜松店 | ☎053-442-7235 |
| ミラクル静岡店 | ☎054-284-0099 |
| THE 3RD PLANET OZ浜松店(※4) | ☎053-466-3387 |
| ミラクル藤枝 | ☎054-643-7796 |
| THE 3RD PLANET浜松プラザ店(※4) | ☎053-466-3387 |
| THE 3RD PLANET　BiVi沼津店(※4) | ☎055-926-7739 |
| THE 3RD PLANETクレッセ静岡店(※4) | ☎054-349-2006 |
| THE 3RD PLANET静岡インター店(※4) | ☎054-202-5500 |
| THE 3RD PLANET御殿場インター店(※4) | ☎0550-70-0705 |
| SUPER WAVE 吉原店 | ☎0545-57-5002 |
| **愛知県** | |
| PLAY SEVEN | ☎0586-46-7228 |
| アミューズメントプラザ マルシン | ☎0566-25-5001 |
| おもしろランドAHAHA清須店 | ☎052-401-6013 |
| クラブ セガ 名古屋伏見 | ☎052-222-3920 |
| セガ ワールド 岡崎 | ☎0564-58-8986 |
| クラブ セガ 金山 | ☎052-323-0121 |
| ハイテク セガ 豊田 | ☎0565-26-6777 |
| ラ・フィエスタ豊橋 | ☎0532-55-6088 |
| プレイハード 50 春日井店 | ☎0568-52-8240 |
| プレイハードファイブオー名古屋店 | ☎052-834-8620 |
| ゲーム塾ワンダーランドAGC | ☎0567-22-2522 |
| アミューズメントクラブ サムソン常滑店 | ☎0569-34-6111 |
| ゲームプラザタイガー 一宮店 | ☎0586-24-2472 |
| ダウンタウン | ☎0532-64-2939 |
| **三重県** | |
| セガ ワールド 生桑 | ☎0593-32-9988 |
| セガ アリーナ 浜大津 | ☎077-523-7015 |
| **滋賀県** | |
| セガ ワールド 甲西 | ☎0748-72-5822 |
| アミューズメントジャングルクラブ堅田店(フウキグループ) | ☎077-573-7717 |
| **京都府** | |
| ゲームスペース プラニー(フウキグループ) | ☎0774-43-9030 |
| 西院コットンクラブ(フウキグループ) | ☎075-595-1136 |
| 下鴨ヒーロータウン(フウキグループ) | ☎075-712-4367 |
| スーパーヒーロー山科(フウキグループ) | ☎075-502-5765 |
| セガ ワールド 六地蔵 | ☎075-603-3220 |
| THE 3RD PLANET　BiVi京都二条店(※4) | ☎075-813-2150 |
| **大阪府** | |
| アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ) | ☎0726-23-7161 |
| ゲームプラザOKAIII(フウキグループ) | ☎0726-71-5123 |
| 心斎橋ギーゴ | ☎06-6213-8024 |
| チャレンジャー追手門店 | ☎0726-43-4444 |
| チャレンジャー関大前店 | ☎06-6389-8072 |
| ハイテクランド セガ アビオン | ☎06-6645-7692 |
| ジョイランドタイトー天六 | ☎06-6351-1530 |
| GAME DINO 阪急茨木店 | ☎072-631-5507 |
| GAME PLAZA オレンジハウス | ☎06-6326-1218 |
| アミュージアム岸和田店 | ☎0724-33-9711 |
| ビデオシティリノ | ☎06-6345-6185 |
| KO-HATSU(コーハツ) | ☎06-6352-3007 |
| ゲームディーノ 枚方店 | ☎072-846-3303 |
| ゲームプラザ21 | ☎06-6741-7500 |
| アミューズメントJAM新世界店 | ☎06-4396-5270 |
| アミューズメントJAMみくりや店 | ☎06-6618-3600 |
| **兵庫県** | |
| 三ノ宮サンクス | ☎078-271-0335 |
| タロフォフォ | ☎0798-32-0099 |
| 伊丹ゲームスペース | ☎072-785-1549 |
| SUPER WAVE 森友店 | ☎078-928-7775 |
| **奈良県** | |
| キャノンショット(フウキグループ) | ☎0742-35-3208 |
| アミューズメントデプト | ☎0742-26-7789 |
| **和歌山県** | |
| K-CAT紀ノ川店 | ☎073-480-5111 |
| **鳥取県** | |
| スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ) | ☎0858-23-5255 |
| THE 3RD PLANET鳥取店(※4) | ☎0857-37-3010 |
| **島根県** | |
| ゲームスポット ハロウィン | ☎0853-23-0731 |
| 今出屋鉄拳塾 | ☎0852-72-2550 |
| セガワールド出雲 | ☎0853-23-1870 |
| **岡山県** | |
| 岡山ジョイポリス | ☎086-232-8790 |
| **広島県** | |
| スペースV1可部店 | ☎082-814-6116 |
| スペースV1廿日市店 | ☎0829-34-3311 |
| アミューズメント ビートル2 | ☎0824-62-5504 |
| アミューズメント パークワールド | ☎0726-71-5123 |
| **山口県** | |
| セイタイトーメルクス店 | ☎083-923-1165 |
| THE 3RD PLANET山口店(※4) | ☎083-933-0307 |
| **徳島県** | |
| エンゼルランド 佐古店 | ☎088-653-4758 |
| **高知県** | |
| 戦 ikusa | ☎088-854-1930 |
| **香川県** | |
| ゲームステージ ビート | ☎087-868-6007 |
| セガ ワールド 高松 | ☎087-866-9526 |
| マックスプラザ善通寺(フウキグループ) | ☎0877-63-4333 |
| 戦 ikusa | ☎087-843-2788 |
| **福岡県** | |
| TAC 北方店 | ☎093-941-9022 |
| アカトンボ西新店(※2) | ☎092-844-6553 |
| スーパーアカトンボ香椎店(※2) | ☎092-682-0555 |
| トンボ大橋駅前店(※2) | ☎092-553-1081 |
| Amuplats 天神 | ☎092-737-5500 |
| 天神ギーゴ | ☎092-724-5971 |
| THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店(※4) | ☎092-474-2273 |
| **大分県** | |
| アミューズメントスペース31 | ☎097-523-5060 |
| セガ ワールド 中津(※3) | ☎0979-22-7833 |
| ドリームワールド | ☎097-593-5224 |
| アミューズメントアーク中津 | ☎0979-23-6179 |
| **鹿児島県** | |
| スーパーゲーム チャレンジ | ☎099-257-0214 |
| ゲームセンター電撃新栄 | ☎099-255-2505 |
| THE 3RD PLANETジャングルパーク 鹿児島店(※4) | ☎099-213-0223 |
| THE 3RD PLANETフレスポ国分店(※4) | ☎0995-48-6789 |
| **沖縄県** | |
| TSUTAYA内間店 | ☎098-875-8588 |
| アミュージアム ネーブルカデナ店 | ☎098-956-3409 |

※1　**アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4　**THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※5　**SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)

**クーポン加盟店の詳細な情報はアルカディア公式ページ(http://www.arcadiamagazine.com/)にて!**

## 店舗経営者の方へ

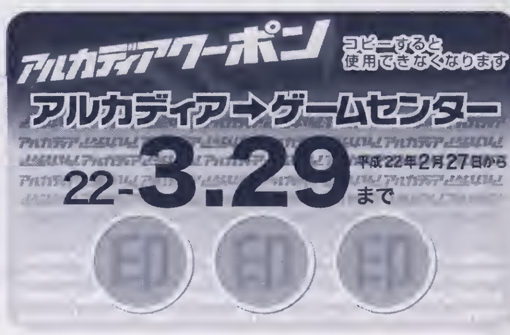
貴店もアルカディアクーポンに加盟してみませんか? 興味を持たれた店長様、オーナー様がいらっしゃいましたら、お気軽に下記連絡先までご一報ださい。ご案内の書類をお送りさせていただきます。

FAXでのお問い合わせの際は、必ず返信用のFAX番号、店名、発送者の方のお名前をお書き添えください。 また、メールでのお問い合わせの際には、件名に「アルカディアクーポンについて」とご記入ください。

■連絡先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
FAX:03-3265-7340　　E-Mail:location2009@arcadiamagazine.com

## ATTENTION!! クーポン使用時の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。使用時は店舗スタッフの人に確認してください。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用できるゲームの種類など、サービス内容については、必ず事前に店舗スタッフの方に確認をしてください。
- 店舗の改装や閉鎖、別の運営会社への移管などにより、加盟店から外れる店舗もあります。必ず毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、店舗に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう



イベント準備会発

# ゲームセンターイベントリスト

2010年3月版

※掲載されているイベント内容は、事前に予告なく変更される可能性があります。
※ここに掲載されているイベント以外にも、『月刊アルカディア』公式ページでは多くのイベント情報を紹介しています。
(http://www.arcadiamagazine.com/cgi-bin/location_event_list.cgi)

## 北海道

**★クラブ セガ 函館**
函館市昭和3-31-12 ☎0138-47-8333
http://location.sega.jp/loc_web/cs_hakodate.html

3/7・3/21 20:00 VF5R公式大会
3/14・3/28 18:00～23:00 VF5Rオープンバトル
3/7 16:00 三国志大戦3店舗大会
◆舞計略(詳細は店舗にて掲示)

**★ベガジオ栄町店**
札幌市東区北42条東16-1—5 ☎011-785-9800
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

3/21 14:00 DDR X大会
◆詳細はHP参照

## 宮城県

**★スーパーヒーロー 仙台名取店**
名取市飯野坂字土城堀143 ☎022-383-1811

3/6 20:00 鉄拳6BR店舗大会
3/13 20:00 VF5R店舗大会
3/20 20:00 鉄拳6BR店舗大会
3/27 20:00 VF5R店舗大会
※受付は19:00

## 埼玉県

**★HAP'1 GAME CITTA' UNO**
さいたま市桜区田島8-2-12 ☎048-844-8868

3/14 16:00 DDR大会
◆サバイバル方式(定員16名)
3/21 15:00 Gvs.G NEXT大会
◆参加費1人100円 1部シャッフル(32名) 2部チーム(16チーム)
3/27 18:00 GCB00B3 大会
◆参加費1人100円 詳細店頭発表

**★BOO-BOSSBOSS所沢店**
所沢市東狭山ヶ丘6-2838-3 ☎04-2929-8333
http://k-sal.jp/booboss/

3/14 19:00 An×An2トーナメント大会
◆当日発表
3/28 15:00 QMA6トーナメント大会
◆当日発表

## 東京都

**★GAME-NEWTON 志村店**
板橋区志村3-24-3 1F ☎03-3558-9766
http://www.game-newton.co.jp/

3/21 17:00 ソウルキャリバーⅢAE NEWTONランバト

**★GAME-NEWTON 大山店**
板橋区大山町25-8 野口ビル81F ☎03-3554-2668
http://www.game-newton.co.jp/

3/12・26 20:00 アルカナハート3 ATCポイントランキング戦
◆2on2
3/13 20:00 スパⅡXランバト
3/20 20:00 ストⅢ3rdクーペレションランバト
◆2on2
3/22 11:00 VF5R東京ベイエリアカップ開幕戦
◆3on3

**★東京レジャーランド秋葉原店**
千代田区外神田1-9-5 ☎03-5298-1360
http://llakihabara.sakura.ne.jp/

3/6・20 20:00 VF5R公式大会 2店舗合同
◆2号店18時受付2号→1号のコンボで2Pゲットだ
3/5・19 20:00 (アルカナ)ATCランバト2on2
◆受付19時から/早稲田式・キャラ固定・輪旋あり
3/7 14:00 Gvs.G NEXT大会(シャッフル)
◆受付13時から/チームシャッフル・1人で参加可能!!
3/14・21・28 14:00 QMA6店舗大会
◆各大会定員32名受付13時 ※21日はレディース大会

**★大久保アルファステーション**
新宿区百人町2-17-2アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

毎週金曜 19:30 ブレイブルー CS 大会
◆参加料無料 3/5・12・19・26開催
3/14 15:00 ブレイブルー CS 大会
◆参加料無料 キャラ固定
3/28 15:00 マヴラブ2大会
◆参加料無料 2本先取制

**★クラブ セガ 秋葉原**
東京都千代田区外神田 1-10-9 ☎03-5256-8123
http://location.sega.jp/loc_web/cs_akihabara.html

3/6 10:00～15:00 VF5R 公式オープンバトル
◆カード必須
3/7 10:30 VF5R 公式大会
◆カード必須 先着64名
3/20 10:00～15:00 VF5R 公式オープンバトル
◆カード必須
3/21 10:30 VF5R 公式大会
◆カード必須 先着64名

**★セガ ワールド 大森**
東京都大田区山王2-1-5 大森駅ビルララ2F ☎03-5709-0669
http://location.sega.jp/loc_web/sw_omori.html

3/7 19:00 Gvs.G NEXT大会
◆4位プレイヤーチーム敗退制
3/14 19:00 GGXXAC大会
3/22 19:00 An×An2大会
3/28 19:00 ブレイブルー CS大会

**★クラブ セガ 自由が丘**
東京都目黒区自由が丘2-10-9 ☎03-3725-3953
http://location.sega.jp/loc_web/cs_jiyugaoka.html

3/6 19:00 ストⅣ ランバト
◆定員16名 カード無し参加可
3/20 19:00 ストⅣ ランバト
◆定員16名 カード無し参加可
3/14 18:00 VF5R 公式大会
◆定員64人まで カード保有者のみ
3/28 18:00 VF5R 公式大会
◆定員64人まで カード保有者のみ

**★CLUB SEGA 新宿西口**
新宿区西新宿1-12-5西口三平ビル ☎03-3349-0257
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjukunishiguchi.html

3/7 14:00 豪血寺一族先祖供養 大会
3/13 15:00 月華の剣士2 大会
◆キャラ変更なし・剣質変更あり
3/27 14:00 侍魂零SP・天下一剣客伝合同大会
◆キャラ変更なし・システム変更あり
3/28 13:00 アカツキ電光戦記/ヴァンパイアハンター・セイヴァー合同大会
◆ヴァンパイアは15:30～

## 千葉県

**★イスカンダル**
木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

3/6 16:00～21:00 VF5オープンバトル
◆カード保有者のみ
3/13 17:00～18:00 VF5公式大会
◆定員16名 カード保有者のみ
3/27 17:00～18:00 VF5公式大会
◆定員16名 カード保有者のみ
3/28 17:00～19:00 戦場の絆 2010全国大会(予選)
◆定員16名 カード保有者のみ チームスコアアタックモード

**★ゲームパークZAPS千葉 柏店**
柏市根戸386-13 ☎0471-37-1977

3/5 21:00 VF5R公式大会
◆定員64名 参加費100円 受付20:30
3/12 18:30～23:30 VF5R公式オープンバトル
◆参加費無料
3/19 21:00 VF5R公式大会
◆定員64名 参加費100円 受付20:30
3/26 18:30～23:30 VF5R公式オープンバトル

**★アミューズメントシティーラクゾー**
印西市草深字原2072番地 牧の原モア内 ☎0476-40-7788

3/20 13:00(予定) 第3回ラクゾー杯 三国志大戦3大会 ～これがラクゾーの底力よ!～
◆定員64名 参加費300円 トップランカー多数参加予定!

## 新潟県

**★ゲームセンターテクノポリス**
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/otake/tecnopolis.html

3/6 20:00 ストⅣ定期大会
◆当日発表
3/7・21 16:00 MBAA定期大会(月2回開催)
◆当日決定
3/20 19:30 ブレイブルー CS大会
◆2on2
3/22 19:00 Gvs.G NEXT大会
◆当日発表

## 福井県

**★セガ ワールド 武生**
越前市新町3字13—4 ☎0778-21-1675

3/13 18:30～22:30 VF5ROPバトル
◆VF5Rカード
3/14 18:30 VF5R公式大会
◆参加費100円 VF5Rカード
3/27 18:30～19:00 VF5RO Pバトル
◆VF5Rカード
3/28 18:30 VF5R公式大会
◆参加費100円・VF5Rカード

## 愛知県

**★GAME VAMOS栄店**
名古屋市中区栄3-32-6 8ECOMESAKAEビル3-4F ☎052-251-7272

毎週水曜 20:00 ブレイブルー VAMOSリーグ
◆3/3・10・17・24・31に開催 シングル戦2本先取
毎週金曜 20:30 ブレイブルー ランバト
◆3/5・12・19・26に開催 シングル戦2本先取
3/20 15:00 GGXXAC 3on3 大会
◆あっせん有り
3/2・16 20:00 ブレイブルー 初級中級者大会
◆シングル戦2本先取

## 滋賀県

**★スーパーヒーロー堅田店**
大津市真野2-31-30 ☎077-571-1231

3/5 18:30～23:30 VF5R公式オープンバトル
3/12 20:00 VF5R公式大会
3/19 18:30～23:30 VF5R公式オープンバトル
3/26 20:00 VF5R公式大会

## 奈良県

**★キャノンショット**
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

3/6 19:00 鉄拳6BR店舗大会
3/7 15:00 QMA店舗大会
3/13 19:00 ストⅣ店舗大会
3/20 19:00 アルカナハート3店舗大会

## 京都府

**★西院コットンクラブ**
京都市右京区西院三蔵町12

3/7 17:00～22:00 VF5R 公式オープンバトル
3/14 19:00 VF5R 公式大会
3/22 17:00～22:00 VF5R 公式オープンバトル
3/28 19:00 VF5R 公式大会

**★スーパーヒーロー山科**
京都市山科区御陵鳥ノ向町2 ☎075-502-5765

3/6 19:00 VF5R 公式大会
3/13 17:00～22:00 VF5R 公式オープンバトル
3/20 19:00 VF5R 公式大会
3/27 17:00～22:00 VF5R 公式オープンバトル

**★スーパーヒーロー 久御山店**
久世郡久御山町大字下津屋小字北野23-1 ☎0774-45-3780

3/6 18:00 三国志大戦店内大会
3/13 18:00 VF5R店内大会
◆参加費100円
3/23 18:00 戦場の絆店舗大会
◆チーム登録制 参加費1チーム(4名)1,600円
3/27 18:00 鉄拳6BR店舗大会
◆参加費100円

## 大阪府

**★チャレンジャーアババ天神橋店**
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

3/7 15:30 ブレイブルー CS シングルトーナメント戦
◆2本先取 参加費無料
3/14 15:30 MBAA シングルトーナメント戦
◆2本先取 参加費無料
3/21 15:30 ブレイブルーCS 2on2トーナメント戦
◆2本先取、早稲田式、チーム内同キャラ禁止 参加費1チーム100円
3/28 15:30 MBAA 2on2トーナメント戦
◆2本先取、早稲田式、チーム内同キャラ禁止 参加費1チーム100円
※その他フリープレイイベント多数あり 詳しくはHP参照

**★アミューズメントパーク エルロフト**
茨木市宇野辺1-4-3 ☎072-623-7161

3/7 20:00 VF5R公式大会
◆受付19:00
3/21 20:00 VF5R公式大会
◆受付19:00
毎週土曜 25:00:00 WCCF店舗大会
◆受付24:00

**★ゲームプラザ OKAⅢ**
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

3/6 18:30 VF公式オープンバトル
3/13 20:00 VF公式大会
毎週木曜 19:00 Gvs.G NEXT店舗大会
毎週土曜 20:30 WCCF店舗大会

**★KO-HATSU**
大阪市北区天神橋2-2-21コーハツビル1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

3/6 17:00 第5回ブレイブルー CS2on2大会
3/7 17:00 第B回スーパーストIIX2on2
3/13 17:00 第3回ブレイブルー CS大会
3/27 17:00 第4回ブレイブルー CS大会

**★チャレンジャー関大前店**
吹田市千里山東1—14—2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

3/5・19 18:00 Gvs.GNEXT大会
3/12・26 18:00 ブレイブルー CS大会
3/6・13・27 18:00 LoV2大会
3/7・14・28 18:00 三国志大戦3大会

**★チャレンジャーガムガム店**
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

毎週土曜 18:00 鉄拳6BR 大会

**★ハイテクランドセガアビオン**
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル8F ～ 2F鉄拳68R 大会☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html

3/14 14:30 機動戦士ガンダム 戦場の絆 オフィシャル全国大会予選
◆4人チームトーナメント
3/22 14:30 ハイパーストⅡ
◆2on2 参加費無料

## 兵庫県

**★セガ 三宮 SANX**
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

3/6 19:00 バーチャロン オラタン5.66大会
◆参加費無料
3/13・14・26・27 ルール参照 ストⅣ 大会
◆無差別級(13日/18:00、26日/20:00～)、PP20000以下(14日/18:00)、8Pレシオバトル(27日/17:00)それぞれ参加費100円
3/14 ルール参照 VF5 公式大会/旋光の輪舞DUO 店舗大会
◆旋光15:00～ VF16:00～ ともに参加費100円
3/7・21 15:00 ブレイブルー CSランバト大会
◆参加費100円

**★アミューズメントスペース タロフォフォ**
西宮市田中町5-21 ☎079-832-0099

3/28 13:00 太鼓の達人 大会
◆シャッフルして3on3 ABブロックに分け総当たり戦

## 岡山県

**★ファンタジスタ**
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

3/7 14:00 MBAA大会
3/14 15:00 ストⅣ 3on3大会
3/22 15:00 北斗の拳大会
3/27 14:00 ブレイブルー CS大会

## 鳥取県

**★スーパーヒーロー倉吉**
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

## 今月のピックアップ① 中四国のGGXXシーンが燃え上がる!

### GGXX∧CORE 西日本交流3on3大会

■開催日時:3月20日(土) 14:00～(受付14:00まで)
■ルール:3on3勝ち抜き、チーム内同キャラ不可
■参加費:1チーム300円
■エントリー方法:事前Webエントリー or 当日カウンター
■Webエントリー締切:3/18 24:00
■エントリーURL:http://my.formman.com/form/pc/7sfldF7KsHNiv5F8/
■開催店舗:ファンタジスタ(http://www.am-fantasista.com/)
■所在地:岡山県倉敷市新倉敷駅前5-194
■主催者HP:http://blog.livedoor.jp/maykaityou/
岡山ギルティ界の重鎮「メイ会長」が今年もやってくれます。西日本交流と銘打っていますが、参加資格はギルティが好きならだれでもOK。闘劇種目採用も決まり、ギルティ熱はまだ終わらない! (※事前エントリー推奨)

## 今月のピックアップ② 中京地区注目のブレイブルー CS大会

### 店舗開店1周年イベント VAMOS CUP&前夜祭

■開催店舗:GAME VAMO5栄店
■所在地:愛知県名古屋市中区栄3-32-6 BECOME5AKAEビル3-4F
■電話番号:052-251-7272

●VAMOS CUP 前夜祭 ブレイブルー CS 2on2

■開催日時:3/27 20:00～
■ルール:闘劇ルールに準拠。固定ペア(あっせん有り)、チーム内同キャラ不可(あっせんチームはOK)。

●VAMOS CUP 本戦 ブレイブルー CS 2on2

■開催日時:3/28 15:00～
■ルール:闘劇ルールに準拠。固定ペア(あっせん有り)、チーム内同キャラ不可(あっせんチームはOK)。

愛知でブレイブルー CSの大会を開催し、シーンを盛り上げている店舗「GAME VAMO5栄店」が、開店1周年を記念して大型イベントを開催するとのこと。各地方から強豪の遠征も期待できそうだ。

| | | |
|---|---|---|
| 3/6 | 16:00～21:00 | VF5R公式オープンバトル |
| 3/13 | 16:00～21:00 | VF5R公式オープンバトル |
| 3/20 | 20:30 | VF5R公式大会 ◆受付20:00 |
| 3/27 | 20:30 | VF5R公式大会 ◆受付20:00 |

## 香川県

**★マックスプラザ 善通寺店**
善通寺市中村町1798-2　☎0877-63-4333

| | | |
|---|---|---|
| 3/13 | 19:00 | ブレイブルーＣＳ大会 ◆3本先取対戦大会 |
| 3/14 | 19:00 | ロードオブヴァーミリオンⅡ交流大会 ◆トレード会 開催予定 |
| 3/21 | 18:00 | 悠久の車輪大会 ◆録画予定 |
| 3/27 | 19:00 | ブレイブルーＣＳ大会 ◆3本先取対戦大会 |

## 福岡県

**★TAC戸畑店**
北九州市戸畑区中原西1-11-11ウェストヒルF1　☎093-873-9100
http://homepage2.nifty.com/t-a-c/

| | | |
|---|---|---|
| 3/13 | 18:00 | Gvs.G NEXT ◆2on2 |
| 3/20 | 18:00 | ブレイブルーＣＳ ◆ランダム2on2 |
| 3/27 | 18:00 | MBAA ◆早稲田式2on2 |

**★TAC北方店**
北九州市小倉南区北方4-1-11ロイヤルインテリジェンスビル1Ｆ　☎093-941-9022
http://wow.bbiq.jp/maho-do/

| | | |
|---|---|---|
| 3/6・20 | 19:00 | アルカナハート3 ◆6日 ランバト4&決勝トーナメント　20日 通常大会 |
| 2/14 | 15:00 | 旋光の輪舞ＤＵＯ ◆ランバト4＆決勝トーナメント |
| 3/21 | 16:00 | GGXXAC 3on3 ◆闘劇ルールにて開催 |
| 3/7・13・22・27・28 | | 大会募集中！ ◆リクエスト大会受け付けてます! |

※いずれも参加費100円 詳細は必ずＨＰにて確認のこと

**★セガアリーナ中間**
中間市上蓮花寺3-1-1　☎093-246-1941
http://location.sega.jp/loc_web/sa_nakama.html

| | | |
|---|---|---|
| 3/14 | 14:00 | VF5公式大会 ◆公式ルール |
| 3/28 | 14:00 | VF5公式大会 ◆公式ルール |

**★プリゲーレインボー**
福岡市中央区天神4-4-11 ショッパーズ専門店街8F　☎092-771-0505
http://avalonsgate.net（主催HP）

| | | |
|---|---|---|
| 3/21 | 12:00 | アヴァロンの鍵-弐-　鍵聖戦シリーズ2010 ◆参加費500円 詳細はHP参照 |
| 4/4 | 13:00 | ポップンミュージック・ポップンレインボー !9 ◆定員32人　参加費300円　受付12:00～ バトルモードと共同プレイ会 コスプレ参加歓迎 詳細はHPにて |

## 大分県

**★ゲームプラザアンアン大分店**
大分市高城新町1-8　☎097-553-3588
http://www.maruka.jp/game.html

| | | |
|---|---|---|
| 3/14 | 18:00 | 三国志大戦第3回雀悪鬼紀柳杯予選 ◆参加費300円 参加資格丞相以下 上位入賞者は次週の本選に参加 |
| 3/21 | 13:00 | 三国志大戦第3回雀悪鬼紀柳杯「大分春の陣～英傑繚乱」 ◆参加費500円　参加数50名　受付期間2/22～3/20　トップランカーのゲスト（赤兎暴走君主、光嘉君主）ほか大分のトップランカー（JACK君主、彩華君主他）など多数参戦予定 大会以外にも有名プレイヤーのトークや組手などアリ |

## 宮崎県

**★ゲームアーサ**
宮崎市大淀3-5-13　☎0985-51-0745

| | | |
|---|---|---|
| 3/6 | 18:00 | KOF98UM　キャラランダムセレクト |
| 3/13 | 18:00 | GGXXAC　2on2　ランダムバトル |
| 3/20 | 18:00 | ぷよぷよ2　シングルトーナメント |
| 3/28 | 18:00 | ブレイブルー CS　ランダムバトル |

※大会参加費無料

## イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？　掲載をご希望される方は、
①開催タイトル　②主催者とその連絡先　③参加資格、参加方法　④ルール
⑤開催日時　⑥お問い合わせ先　⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。
ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、必ず開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。

※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろ)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156　FAX:03-3265-7340
Mail:location2009@arcadiamagazine.com

## 今月のピックアップ③　九州のシューターたち集まれ!

### 燃え燃え!シューティングNights Vol.1
### シューティングラブ。2007　シューティング技能検定バトルトーナメント

■開催日時：3月13日　18:00～
■開催店舗：タイトーステーション天神
（http://www.taito.co.jp/gc/details/south/fukuoka/sgc00244/index.html）
■所在地：福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル
■電話番号：092-737-5500
■主催HP：http://projectag.net
■ルール：定員24人。参加費200円。参加は16歳以上・優勝者は見本プレイ披露。詳細なルール等は、主催者側のHPにて確認してください。

福岡の地に、新たなるシューティングイベントが誕生！　公式全国大会「シューティングラブ。甲子園」の公式ルールに準拠し、互いのゲーマー年齢を競い合うイベントだ！　ちなみに優勝者には、次回イベントの題材タイトルを指名する権利が与えられるかも!?
九州のシューティングシーンが、新たに熱く燃え上がる!?

※なお、イベントの問い合わせは、店舗ではなく主催者HPにてお願いします。

# 今月の強者たち　2010年1月開催分

1月に開催されたイベント情報を掲載。
今年も頑張っていきましょう!

### ●ベガジオ栄町店（北海道）

◇AnswerxAnswer2 DX U/O-27ドリームマッチ　1/30・10名
・Under27部門　優勝:MaG.N　2位:yono
・Over27部門　優勝:asumi　2位:TP

### ●BOO-BOSSBOSS所沢店（埼玉）

◇An×An2大会　1/10・12名
優勝:ひな　2位:九尾のたぬき　3位:ソド夢

◇QMA6大会　1/24・16名
優勝:ふぃお　2位:マージナル　3位:つかさ

### ●大久保アルファステーション（東京）

◇KOF95 大会　1/24・11名
優勝:GARO坊(キング・影二・ルガール)　2位:与作　3位:suf

### ●東京レジャーランド秋葉原店（東京）

◇VF5R公式大会　2店舗合同　1/9・22名
優勝:天啓　善祥(カゲ)　2位:ウボン(リオン)

◇VF5R公式大会　2店舗合同　1/23・21名
優勝:ミスター・エコー（リオン）　2位:いまさら君(ジャッキー)

◇ブレイブルー CSランバト第1回　1/7・26チーム　52名
優勝:マスタニ(バング)・壱子(ライチ)　2位:ふも(アラクネ)・ごろー（ラムダ）

◇ブレイブルー CSランバト第4回　1/22・14チーム　28名
優勝:ソウジ(アラクネ)・客(カルル)　2位:ふぃるむ(ハクメン)・れりあ(ラムダ)

◇贄竜杯†(CROSS)　1/10・128名
優勝:れお　2位:しんほむら

◇第79回　QMA6店舗レディース大会　1/24・8名
優勝:ぷろこふぃF　2位:おやこっこ

◇第80回　QMA6店舗大会　1/31・15名
優勝: ウエスト　2位:PERL

### ●ゲームセンターテクノポリス（新潟）

◇第5回ストⅣ大会　1/9・12名
優勝:ワタR　2位:SR番長

◇MB定期大会　1/24・19名
優勝:ペイ　2位:RMM

◇ブレイブルー CT定期大会　2on2　1/31・12名
優勝:MP&NEFE　総合2位:マサキ&セス

### ●ゲームセンターテクノポリス（新潟）

◇ブレイブルーランバト　1/8・23名
優勝:kubo（バング）　準優勝:辻川(タオカカ)

◇ブレイブルーランバト　1/15・20名
優勝:ANG（バング）　準優勝:ながくら(カルル)

◇BLAZNBLUEランバト　1/22・17名
優勝:まめ(ラグナ)　準優勝:クマーの旦那(ラグナ)

◇ブレイブルーランバト　1/29・25名
優勝:やなぎ(ノエル)　準優勝:ANG（バング）

◇ブレイブルーシングル大会　1/31・19名
優勝:ANG（バング）　準優勝:ながくら(カルル)

◇BLAZNBLUEランバト　1/22・17名
優勝:ANG（バング）　準優勝:ツジ(カルル)

### ●KO-HATSU（大阪）

◇ブレイブルー CS G3 REBEL.1第1戦　1/9・20名
優勝:ガリレオ(テイガー)　2位:十六夜マトイ

◇第3回ブレイブルー CS初中級者交流大会　1/10・13名
優勝:村松(テイガー)　2位:バアトル

◇第3回ブレイブルー CS2on2大会　1/16・16名
優勝:tenchi（ハクメン）ガリレオ(テイガー)　2位:リバイア しょーぐん

◇ブレイブルー CSG3 REBEL.1第2戦　1/23・14名
優勝:ラッキー（ライチ）　2位:ぼっちょむきん

◇第4回ブレイブルー CS初中級者交流大会　1/24・14名
優勝:ツジイソス(ラグナ)　2位:らすき

◇第6回スパⅡX2on2大会　1/31・14名
優勝:ワンダとダイヤと優しい奴ら/黒ガイル(ガイル) OKURA（ザンギエフ）
2位:ⅡX連盟/カチュー 青烈風

### ●チャレンジャー関大前店（大阪）

◇三国志大戦3大会　1/10・10名
優勝:正覚坊　2位:レオ

◇ブレイブルー CS大会　1/16・10名
優勝:バパドス(ハクメン)　2位:とまはま

◇三国志大戦3大会　1/24・10名
優勝:RAG　2位:輝刃

◇LoVⅡ大会　1/31・11名
優勝:散歩帰りだぉ　2位:輝刃

### ●ハイテクランドセガアピオン（大阪）

◇ブレイブルー CS　シングルトーナメント 1/17・15名
優勝:小路(テイガー)　2位:ガリレオ(テイガー)

◇三国志大戦3 全国大会　「覇業への道 鳳凰天舞」　店舗予選大会 1/24・31名
優勝:正覚坊　2位:畑115-1

### ●セガ 三宮 SANX（兵庫）

◇オラタン 5.66 店舗大会　1/9・8名
優勝:RPO（スペシネフ）　2位:チャパネ　3位:峠

◇ストⅣ 無差別級大会　1/9・14名
優勝:バス犬(リュウ)　2位:こうげん　3位:ロシアン親父

◇ストⅣ BPレシオバトル大会　1/10・12名
優勝:「帷(ザンギエフ)・ロッシーニ(フォルテ)」　2位:「KS住宅社長・春風」　3位:「土下座娘・こうげん」

◇ストⅣ ドキッ!!ダイナマイト頂上決定戦!!大会　1/22・5名
優勝:ダイナマイトおっちゃん(リュウ)　2位:ダイナマイト西神中央　3位:ダイナマイト新開地

◇ストⅣ 初心者大会　1/23・8人
優勝:じゃいろぼーらー（リュウ）　2位:健太　3位:スネーク

◇ブレイブルー CS ランバト大会　1/17・20名
優勝:空シド(ハザマ)　2位:ナーガ　3位:かにみそ

◇ブレイブルー CS ランダム2on2大会　1/31・26名
優勝:「なお(ライチ)・4人目(アラクネ)」　2位:「アグロ(ライチ)・ナーガ(ラムダ)」
3位:「かにみそ(ハクメン)・Q（ハクメン)」/「BAB（ジン)・コトブキ(テイガー)」

◇Gvs.G NEXT 2on2大会　1/17・14名
優勝:ラブプラス青木チーム「みゆりちゃん(ガンダム)・リボン(ターンA)」　2位:センコロロイドチーム「窓・ふよう」　柿のSEED DESTINYチーム「フル☆フル・みけ」

◇Gvs.G NEXT 2on2大会　1/31・
優勝:?チーム「KOY（デスサイズ)・アイル(ウィングゼロ)」　2位:UFOチーム「ババ・スアン」　ばんにぃ連合チーム「はじめ・アフロ」

◇旋光の輪舞DUO 店舗大会　1/17・6名
優勝:ao（ジャスパーα）　2位:える　3位:F

◇アルカナハート3 シングル大会　1/24・13名
優勝:亀井(あかね)　2位:酔いどレゼ　3位:ゴミクズ/五月雨

### ●ファンタジスタ（岡山県）

◇VF5R公式大会　1/16・13人
優勝:三代目チャックノリス(ウルフ)　2位:そよ風(リオン)

◇ストⅣ中級者以下大会　1/17・19人
優勝:はかいし(ベガ)　2位:す兄(リュウ)　3位:Tozawa（バルログ）

◇ストⅣ大会　1/24・12人
優勝:UD(ヴァイパー)　2位:アイン(アベル)　3位:はかいし(ベガ)

◇ブレイブルーCS大会　1/31・18人
優勝:ニッコー（ラグナ）　2位:紳士(笑)の波動に目覚めた電荷(ライチ)　3位:譎彪(テイガー)

◇GGXXAC大会　1/31・25人
優勝:渡辺ケイ(アクセル)　2位:まほつか(ディズィー)　3位:N島(アクセル)

### ●セガ ワールド 松江（島根）

◇アルカナハート3　シングル形式大会　1/9・15名
優勝:モジャ選手　2位:十五夜選手

◇ブレイブルー　ランダム2on2形式大会　1/10・28名
優勝:のちゅん&山崎チーム　2位:ぜろ&おかずチーム

◇ストⅣ　ランダム2on2形式大会　1/16・16名
優勝:ダニ&羽衣チーム　2位:モノブロック&たいぎ～チーム

◇GGXXAC　3on3大会　1/30・24名
優勝:生徒会長チーム　2位:神隠しチーム

### ●TAC戸畑店（福岡）

◇ブレイブルー CS　2on2　1/9・16名
優勝:キルメル(テイガー)陥陣営(アラクネ)　2位:EGO（テイガー)アキ(ツバキ)

◇Gvs.GNEXT　1/17・14名
優勝:サノ・一張羅　組　2位:春原・剣の翼　組

◇ブレイブルー CS　1/23・18名
優勝:キルメル(テイガー)かじゅき(カルル)　2位:KND（ジン）SGB（ライチ）

### ●TAC北方店（福岡）

◇すごカナ2　1/9・10名
優勝:エムジマ(キャサリン)　2位:茄子　3位:りゅうた

◇旋光の輪舞DUO　1/10・10名
優勝:タナカ(チャンポβ／ニーノ)　2位:LXR　3位:かがみ

◇アルカナ3　1/23・15名
優勝:木製回転人形(リーゼロッテ)　2位:クレイジートマト　3位:エルク 紅

◇北斗の拳　1/31・11名
優勝:28号(ランダム)　2位:さばごはん　3位:マンモスマン

### ●セガアリーナ中間（福岡）

◇VF5公式大会　1/17・33名
優勝:きてぃお父さん☆(ラウ)　2位:世紀末覇者ドラエモン

◇VF5公式大会　1/31・33名
優勝:ハイアングラ～たこ(ジェフリー)　2位:胡桃

◇三国志大戦3公式大会 覇業への道　1/10・13名
優勝:光嘉

### ●ゲームプラザアンアン大分店（大分）

◇ブレイブルー CSランダム2on2大会　1/16・12名
優勝:ワラキアの昼(バング)&カラクリ(アラクネ)　2位:サイ&ぷラ

◇アンアン勢主催ストⅣランダム2ON2　1/23・20名
優勝:ヘビィＤ！（アベル）&アンヘラー（ヴァイパー）　2位:丸めがね&鱗　3位:ガベファイナル&ちせ

◇Gvs.G NEXT2on2大会　1/24・27名
優勝:【最近のガキはませてる】セン(デスティニーガンダム)&ユー（アカツキ）　2位:【アンアン(優勝するよ?】ちょい&なた
3位:【敗者復活B】小林麻央&DAISUKE

## 今月の猛者!

1月31日に福岡で開催された「通称・日本一自重しないポップンのイベント」の「ポップンミュージック・ポップンレインボー !8」ですが、今回は過去最多の28人が参加。今回もコスプレあり、ナイスプレイありで大いに盛り上がったとか。

1月24日、同じく福岡で開かれた「アヴァロンの鍵-弐- 一日限りのノンリミットバトル復活祭」は、久々のノンリミット戦。このために遠征してきたプレイヤーも居たとか『アヴァロン』を愛するプレイヤー 14人がしのぎをけずり、優勝したのは「はね」氏。ほぼ完全勝利といえるような、安定した試合運びであった模様。おめでとうございます！



コスプレOKのイベントだが、バトルトーナメントの内容も熱かったとか。



久々のノンリミット戦で盛り上がったアヴァロンの鍵イベント。

# ハイスコア全国集計

(題字:トライアングルサービス 藤野社長)

## 2010年1月17日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

## 今月の全国一位スコア

| ゲームタイトル | 部門名 | スコア | スコアネーム | 備考 | 店舗名 |
|---|---|---|---|---|---|
| **最新作** | | | | | |
| テトリス・デカリス | | 79,726 | 「テト鬼」コーリャン | ALL 201ライン 11テトリス 1人用スコアアタック | 個人申請 セガワールド府中(東京) |
| デススマイルズII 魔界のメリークリスマス ver.4.00 | キャスパー | 1,296,383,619 | WSM-MKZ | ALL | ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺 合同集計(熊本) |
| | レイ | 1,936,013,075 | よどさん | ALL 残ライフ×4.5 ボム×0 | 個人申請 南越谷プレイスポットビッグワン(埼玉) |
| 旋光の輪舞 DUO Ver.2.00 | チャンポ | 72,482,940 | さべ@PSPo2は一日一時間までだよ | ALL 連同付 | グッデイ21(東京) |
| | ペルナ | 75,341,880 | ERO@で、出るよ♥ペルナちゃん♥ | ALL 連同付 | グッデイ21(東京) |
| | レーフ | 70,910,290 | なんとダイタンな | ALL 連同付 | グッデイ21(東京) |
| **新作** | | | | | |
| シューティングラブ。2007 | UNIT-3 | 23,277,460 | CYR-せたろ〜 | ALL 残0 | 個人申請 トライアミューズメントタワー(東京) |
| | UNIT-4 | 41,945,210 | UMC(ミスターふなっこ) | ALL 残0 残ボム0 | 個人申請 トライアミューズメントタワー(東京) |
| | 戦車Aスコアアタック | 250,310 | ㊕ | ALL 連付 | GAME 41(北海道) |
| デススマイルズ | ウィンディア・通常 | 461,405,903 | 堀江 雅文 | ALL 1P側同なし 港町→墓場→森林→火山→湖畔→沼地 | 個人申請 東京レジャーランド秋葉原店(東京) |
| デススマイルズ メガブラックレーベル | ウインディア | 12,126,361,365 | ぴっころ | ALL AB同付 | 個人申請 ゲームセンターリンリン(埼玉県) |
| ドラゴンダンス | | 497,905 | UMC(275) | 8-3 | 個人申請 トライアミューズメントタワー(東京) |
| バーチャファイター 5R | スコア | 1,161,600 | FUJ | ALL ラウ Ver.C | メディアパーク リブロス高槻店(大阪) |
| | タイム | 1'26"065 | FUJ | ALL ラウ Ver.C | メディアパーク リブロス高槻店(大阪) |
| メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A | 暴走アルクェイド | 5,394,400 | ミルみで | ALL 連同付 | Game in えびせん(東京) |
| | 翡翠 | 4,468,500 | ミルみで | ALL 連同付 | Game in えびせん(東京) |
| レイジングストーム | | 4,335,760 | TOE | ALL クリアタイム 12'22"61 1P側 | 個人申請 プラザカプコン直方店(福岡県) |
| 雷電IV | オリジナルソロ | 78,961,440 | CYS-SAK(37mania) | ALL ノーミス | 個人申請 ゲームファンタジオ敦賀店(福井) |
| 怒首領蜂大復活 ver1.5 | タイプA・パワー 裏2周 | 992,387,718,489 | 残念… ダメK.K | ALL 連付 残1 | グッデイ21(東京) |
| | タイプA・ボム 通常2周 | 430,218,706,450 | すいません。 | ALL | GAME 41(北海道) |
| | タイプC・ストロング 通常2周 | 681,571,622,328 | かめけん@KAM | 表2周ALL | 個人申請 セガワールドアルカス(東京) |
| | タイプC・ストロング 裏2周 | 750,182,524,453 | かめけん@KAM | 裏2周ALL | 個人申請 Hey(東京) |
| | タイプC・ボム 通常2周 | 544,098,316,345 | 青ボムのt | 2周ALL | 個人申請 Hey(東京) |
| **レトロ** | | | | | |
| ガンスパイク | | 2,117,600 | メガミ×ギガミ AAZ | ALL 連同付 ロックマン | えの木(高知) |
| ガンフロンティア | 連付 | 2,616,100 | DBS | ALL 連付 | 個人申請 プレイスポット ビッグワン(埼玉) |
| コットン2 | | 35,513,700 | G.M.C.Z. | ALL 連付 | サブカルチュア&モンキーハウス本館 合同集計(福岡) |
| カイザーナックル | | 2,325,000 | CYR-あきにゃ | ALL パーツ 連付 | チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪) |
| ソニックウィングス | IDS | 1,610,900 | AXIOM-せのん | ALL 連付 | チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪) |
| ダイノレックス | | 3,042,900 | KDK-TAKEYUKI | ALL 連同付 パキケファロサウルス | グッデイ21(東京) |
| ドラゴンブレイズ | イアン | 4,117,900 | 三茶鮫Act.2 | ALL 連付 | グッデイ21(東京) |
| ナムコクラシックコレクションVol.1 | マッピーアレンジ | 3,818,860 | Y.F | ALL 連付 | 高田馬場ゲーセンミカド(東京) |
| バトルガレッガ | グラスホッパー | 15,258,340 | KMB@肉 | ALL 可変連付 B30連付 C30連付 A+B+C同付 | 個人申請 NOVAステーション(愛知) |
| バトルサーキット | イエロービースト | 60,184,200 | G.M.C.DUO㊊ | ALL 連同付 | サブカルチュア&モンキーハウス本館 合同集計(福岡) |
| 鉄拳3 | クマ | 1'16"58 | LKR | ALL 同付 | Game in えびせん(東京) |

お詫びと訂正:118号の本項に記載漏れがありました。以下、ここに掲載・訂正するとともに、お詫び申し上げます。

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| アルカナハート2 Ver.2.1 | 11,187,700 | 龍神TSP | ALL クラリーチェ カシマール 134.4万×8 | GAME 41(北海道) |

## 講　評

大きなブロックとレバーが特徴的な『**テトリス・デカリス**』は全消しの点効率が非常に高いため、テトリス狙いの状態をどれだけ維持できるかが重要。ただし、ブロックが大きい=フィールドが狭いため、パターンに左右されるところが大きいのがネックになっているようです。

『**バトルサーキット**』(イエロービースト)は6千万の大台突破で更新。バトルダウンロードユニットのスピードアップを使い、必殺技のウィップラッシュで複数の敵を巻き込むのが稼ぎのキモになっているよう。今回の更新は、後半の敵をどうまとめて処理するかを見直した結果だそうです。

『**レイジングストーム**』はここにきてTOE氏がリード。今回はボスで105万-126万-93万109万と、3面でミスをした分、2、4面で取り返した形です。4面ボスは命中弾が多過ぎるため、コンボを切られてしまうとが多いそう。ここで稼ぐには、かなりの運の良さが必要なようです。

『**デススマイルズ**』(ウィンディア・通常)は前半2億4900万(港町140万→墓場3400万→森林6600万→火山8200万→湖畔3550万→沼地3000万)、後半自己ベストの残5ボム2とのこと。

『**デススマイルズII　魔界のメリークリスマス**』(レイ)は今回いくつかの申請がありましたが、トップのプレイヤーはA(聖夜)→B(首都)→D(廃趾)→C(遺跡)というルートを選択しているようです。

『**シューティングラブ。2007**』(UNIT-4)は3ボスの砲台稼ぎが安定してきたことによる更新。

『**デススマイルズ メガブラックレーベル**』(ウィンディア)はついに120億の大台を達成！　気になる内訳ですが、3面まではLv999で50億、神殿Lv999で37億、渓谷と冥界城でそれぞれ11.3億、22.5億、2面と神殿で各1回ずつボム補充のつぶしをしているとのことです。なお、申請用紙には「目指せ125億！」とのコメントもあり、今後のさらなる飛躍に期待が高まります。

先月16万点の大幅更新を果たした『**ガンフロンティア**』は、今月も順調な伸び。パターンを変えればまだ伸びそう、とのことなので注目していきましょう。

**次回集計**

●次回の集計(アルカディア120号)は2010年3月21日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は3月24日(消印有効)です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)をご覧下さい。

CLOSE UP! HI-SCORE!

## アルカナハート3

### ダメージ効率とゲージ効率がスコアアタックのカギ！

細かいバージョンアップを除けば、シリーズ5作目となる本作。ゲージ周りのシステムをはじめ、基本システムが従来とは大きく変わったが、稼ぎの指針は前作とそう変わらない。

本作のスコアを全体的に俯瞰した場合、技点の占める割合は低い。そのため、稼ぎで重要となってくるのは、「体力×タイムボーナス（最大×8）」、「パーフェクトボーナス」、「ストレートボーナス」、「フィニッシュボーナス」といった要素になる。なお、フィニッシュは全技通して3ゲージ技のクリティカルハートが最も高く、次に高いのがアルカナブレイズ、次が超必殺技となっている。今回はアルカナブレイズの発動条件が各ラウンド1回からアルカナフォース使用中に変更されたため、タイム倍率を重視する場合、1試合に1回が限度となる。

稼ぎのポイントは、「いかに攻撃をくらわずに素早く相手を倒すか」と、「いかに高得点技で倒すか」の2点に絞られるため、威力の高い攻撃を効率良く繰り返し当てることが基本的な方針となりそうだ。

今回のプレイではアルカナはカシマールを選択しているが、これは前作同様、攻撃力増加効果によるダメージ効率アップとアルカナブレイズの当てやすさ（ガード不能）を重視した結果だろう。

ちなみに、今回はパーフェクトを1本落だけとしているが、これは中ボスとして登場するシャルラッハロート戦のようだ。シャルラッハロートは1ラウンド取られた状態になると、CPUのモードが特殊なものに変化し、ゲージ使用技を連発してくるため、パーフェクトを取るのは限りなく難しそうだが……。

ちなみに余談ではあるが、申請者によると「全キャラ理論値は同じ」と判断して、キャラは声優愛で選んだのだとか。

初回集計にして、かなりハイレベルな結果が出ることとなった本作だが、タイム倍率やラスボス戦いかんでは、まだまだ伸びる要素があると思われる。次回集計はどうなる!?

| ヴァイス AB×6 超必×4 CH×2 P×1落ち カシマール |
|---|
| **8,429,200** |
| **僕の初恋を沢城みゆきに捧ぐ** 個人申請 モーゼ（東京） |

## 虫姫さまふたり ブラックレーベル

### ゴッド・パルム、60億点の壁のさらに向こう側へ！

前々回の集計時に60億点の大台を突破して、多くのプレイヤーを驚かせたZAP氏の『虫姫さまたり ブラックレーベル』（ゴッド・パルム）が、ここにきてさらなる伸びを見せた。前回よりも1億点以上伸ばしての更新は、驚異というほかはない。

なお、前回は5面道中で1ミスし、ボス前で残機4残ボム3の状態で57億。今回のプレイでは、同時点でで55億7千万と、前回に比べて1億3千万下回っていたようだが、今回は5面ボスにボムを3発撃ちつつもスピリチュア・ラーサをノーボムで突破！ スピリチュア・ラーサ撃破時の残機・残ボムボーナス×2とノーミスによる琥珀点で、クリア時に4億点のボーナスが入り、見事更新とあいなった。

もはや独走状態に入った感もある本部門が、今後は果たしてどのような動きが見られるのか注目したい。ZAP氏は60億点の向こう側を独り走り続けるのか？ また、新たな挑戦者は現れるのか？

| ゴッド・パルム | ALL 残5 ボム3 スピラーサあり |
|---|---|
| **6,184,676,770** | |
| **ZAP** 個人申請 ゲームオスロー立川第2店（東京） | |

COLUMN

## シューティングイベントの現在

近年、シューティングゲームを用いたイベントがさかんになりつつある。

今号の「ゲームセンターイベントリスト」でも『シューティングラブ。2007』のイベントを紹介したが、先月同コーナーで紹介した、往年の名作シューティングの初心者講習会、弊誌付録DVDでも人気を博した「わっしょい！」など、現在、さまざまなイベントが日本各地で開かれている。

かつてはこういったイベントは限られた地域でしか見られないものであったが、最近では情報伝達の早さもあってか、そういった状況も変化してきており、着実に文化として根付いてきた感がある。

以前は高価な攻略DVDを購入しなければ見られなかった上級者のプレイ映像が、今では家庭用ゲーム機のリプレイ保存～配信機能など、情報伝達技術の発達により手軽に見られるようになってきている。これによって、「シューティングを見る面白さ」が一般に認知されたという点は、その要因として指摘できそうだ。

シューティングの魅力・特徴として、一つ挙げられるものとして「見ているだけで楽しい」というものがある。「撃つ」そして「避ける」というシンプルな要素で構成されているジャンルであるため、「画面の中で何が起こっているのか」が分かりやすい。その点では、他のジャンルに比べても、イベント向きなジャンルと言える。今後もいろいろな形式のシューティングを題材とするイベントが開催されるだろう。

そういったイベントについては、今後も弊誌の誌面や付録DVDにて取り上げる機会があるかと思われるが、願わくは、そこで「見る面白さ」を知った人が「プレイする面白さ」、「やり込み（スコアアタック含む）の楽しさ」にも関心を示してくれれば、と思う。「高度なプレイを見る面白さ」が強いジャンルということは、裏を返せば「ヘタなプレイを人に見られるのが恥ずかしい」ということでもある。そのため、興味はあっても人前でプレイするのは気が引ける、と感じる人も多いとは思うが、そのあたりのことはあまり気にせず、ぜひとも気軽に遊んでみてほしい。

## 新たに追加・変更されるルール

**テトリス・デカリス**

【一人用スコアアタックモード・ノーマル】のスコアで集計します。

■工場出荷設定[スコアに影響する設定はありません]

## ハイスコア通信

**●Game41（北海道）**

ラブ。の連射装置が不調でしたが、中年シューターが頑張りました。

**●つるまき（栃木）**

TNK様 スターフォース（連無し） 9000万＋α（閉店時間のため終了）、DBS様、達人5000万＋α（連付き） 遠方よりのご来店、ありがとうございました。

**●えの木**

いれぞう&山本氏と岐阜の戦士2名様、デジカメお疲れ様でした。あと、鉢皿は予約無しじゃくえませんよｗ ケツイ（裏2周・タイプA） 502,560,230 ショウ君 ALL-残5-B1

**注意事項**

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

# ANA 2010 ARCADIA NEWS ANALYSE 3

**プレゼントのお知らせ**
このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は2ページを参照してください。

## KOF SKY STAGEメーカー公認大会開催！

**http://game.snkplaymore.co.jp/official/kof-skystage/blog/**

去る2月13日（土）高田馬場ゲーセンミカドにて、『KOF SKY STAGE』のメーカー公認大会が開催された。参加プレイヤー16名を含め、多くのギャラリーが見守るなか実施されおおいに盛り上がっていた。今までに類を見ないゲーム性のゲームタイトルの大会なため、どの試合も見どころのある試合ばかり。決勝戦ではお互いに十分なやり込みの成果を見せた大接戦となり、大会の最後を飾るにふさわしい試合となったぞ。



開場となった高田馬場ゲーセンミカド。新旧問わず、さまざまなゲームが置いてあるゲームセンターだ。


大会スペースには黒山の人だかり。スクリーンも用意されて、大画面で試合の内容を見ることができた。


同キャラ対戦ができないため、使用キャラクターが被ったときはじゃんけんで選択権を得ることとなる。試合はこのときから始まっていた。


一息つく間も無い、白熱の試合ばかりの大会が終了したあとは、上位入賞者に豪華賞品が授与されていたぞ。

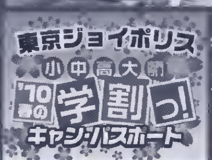

大会後は開発者トークショーが催された。さまざまな開発秘話といった、突っ込んだ内容が聞けた。

## アミューズメントスポット情報

### 東京ジョイポリス情報（東京・お台場）

東京ジョイポリスでは、2010年3月20日（土）に『川嶋あいスペシャルライブ』を開催。"「東京ジョイポリス」で卒業式"をテーマに、さまざまなことから卒業する人たちへエールを送るスペシャルイベント。当日、川嶋あいさんから卒業証書をもらえる企画があるので、HPをチェックして応募してみよう！　また、2010年4月11日まで「'10春の学割っ！　キャン・パスポート」を発売中。このパスポートを5名一緒に利用すると1名分無料になります。





◀価格は大人子ども共通で2500円。有効期限は購入日から4月18日まで。

内容はパスポート＋館内クーポン券（※1）
※1:ディッピンドッツアイス50円引き＋メダル15枚無料券＋ショップ「JPギア」10%割引＋UFOキャッチャー回数UP。

**東京ジョイポリスパスポート／5組10名様** PRESENT

### ナムコ・ナンジャタウン情報（東京・池袋）

ナムコ・ナンジャタウンでは、チョコレート博覧会「チョコレート・ナビ」を開催中。「あなたの欲しいチョコを一発検索！」をテーマに世界中から200種類のチョコレートが集合したイベントだ。

期間限定商品をはじめ、インパクトチョコから本格チョコまで、さまざまなニーズに応えてあなたの"チョコレートライフ"を徹底サポート！

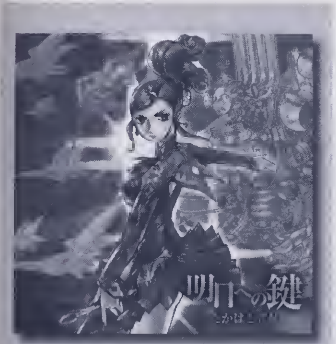
開催期間は2009年11月21日（土）～2010年3月14日（日）まで。


どう見てもコロッケにしか見えない驚愕のそっくり度。


生チョコのような濃厚プリンにオレンジのソース。極上の味に感嘆！

**ナムコ・ナンジャタウンパスポート／2組4名様** PRESENT

# ANA商品紹介(発売中～2010年3月発売予定商品)






CD　PRESENT 2名様

### 明日への鍵
### (アーティスト:たかはし智秋)

たかはし智秋が歌う、『アヴァロンの鍵オンライン』の2010 公式テーマソング「明日への鍵」を収録。

| 商品概要 | |
|---|---|
| メーカー | ティームエンタテインメント |
| 発売日 | 2010年3月3日予定 |
| 価格 | 1,260円(税込) |




BOOK　PRESENT 5名様

### 大人のガンダム　2010年版

"大人"を満足させるための、クリエイターへの取材や制作過程のメイキング秘話など、大人のガンダムファンにはたまらない一冊です。

| 商品概要 | |
|---|---|
| メーカー | 日経BP社 |
| 発売日 | 発売中 |
| 価格 | 1,260円(税込) |

GOODS

### 妄想コントローラ(全5種)

ゲームの音のみを聞いて、頭の中でゲームを"妄想"して遊ぶ、新感覚キーチェーン玩具。ラインナップは全5種類でどれも懐かしのタイトルばかりです。

| 商品概要 | |
|---|---|
| メーカー | バンダイ |
| 発売日 | 2010年3月20日予定 |
| 価格 | 各888円(税込) |



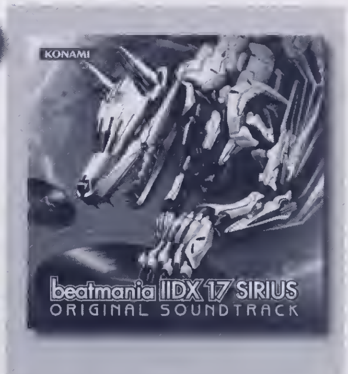


1名様 PRESENT　CD

### beatmania IIDX 17 SIRIUS オリジナルサウンドトラック

強い個性を持った煌めく星々のような楽曲が収録。また、ボーナストラックとして、一般公募のリミックス楽曲も聴きどころです。

| 商品概要 | |
|---|---|
| メーカー | コナミデジタルエンタテインメント |
| 発売日 | 2010年3月24日予定 |
| 価格 | 3,000円(税込) |









※コナミスタイル限定販売となります。



CD　PRESENT 1名様

### Ways For Liberation (Artist:kors k)

beatnation Recordsからついにkors kが1stアルバムを発売！　コラボレーション楽曲やリミックスなど聴きどころ満載です。

| 商品概要 | |
|---|---|
| レーベル | コナミデジタルエンタテインメント |
| 発売日 | 2010年3月24日予定 |
| 価格 | 3,150円(税込) |




※コナミスタイル限定販売となります。



CD　PRESENT 1名様

### beatmania IIDX Spin-off Drama ROOTS26S[suite] Vol.3

beatmania IIDXのキャラクターが繰り広げる少し変わった日常を描いたドラマCDシリーズの最終巻がついに発売!

| 商品概要 | |
|---|---|
| 出版社 | コナミデジタルエンタテインメント |
| 発売日 | 2010年3月24日予定 |
| 価格 | 2,940円(税込) |

# てあたりしだいゲームリスト

| | | |
|---|---|---|
| **●今冬稼働予定タイトル** | | |
| [NEW]ワールドサッカー ウイニングイレブン アーケードチャンピオンシップ 2010 | KONAMI | オンライン対戦型 アクションサッカーゲーム |
| **●春稼働予定タイトル** | | |
| [NEW]GuitarFreaks XG | KONAMI | ギターシミュレーション |
| [NEW]DrumMania XG | KONAMI | ドラムシミュレーション |
| クイズマジックアカデミー7 | KONAMI | クイズゲーム |
| デッドストームパイレーツ | バンダイナムコゲームス | ライド型2人協力ガンゲーム |
| **●稼働日未定タイトル** | | |
| [NEW]GuitarFreaksV7 | KONAMI | ギターシミュレーション |
| [NEW]DrumManiaV7 | KONAMI | ドラムシミュレーション |
| パラセロルンペ～空舞魔導陣～プレリュード | アールエス | 対戦型シューティング |
| 三国戦記2 乱世英雄 | IGS | 横スクロールアクション |
| MONSTER Ancient Cline | エクサム | 2D対戦格闘 |
| オトメクライシス | エクサム | 美少女タイマンアクション |
| メタルギア　アーケード | KONAMI | タクティカル・オンライン・アクション |
| 上海 | SUCCESS | パズルゲーム |
| exception | SUCCESS | シューティング |
| Project DIVA ARCADE | セガ | リズムゲーム |
| Touch Striker | セガ | ビデオゲーム |
| TOPSPEED | タイトー | ネットワーク対応型レースゲーム |
| OPPOPO BOOM(オッポポブーン!!) | タイトー | 体感ゲーム |
| 箱つみMAX | Fuuki | 対戦パズル |
| 天までマイル | Fuuki | アクションパズル |
| プロジェクト ケルベルス | マイルストーン/ホビボックス | 対戦格闘 |
| ニトロプラスロワイヤル (仮) | ニトロプラス/マイルストーン | 対戦格闘 |

# 気になるあの娘を徹底解析！

## 全聖女＆全アルカナ 技データ集 後編

ARCANA HEART 3 アルカナハート

先月号の前編に引き続き、残る11キャラ&アルカナの技データを公開！　システム系のデータも掲載しているので、併せて研究に役立てよう。P125にある新キャラのボイスリストにも注目だ!



データ作成：がーくん、KYO

※記事中のFはフレーム（60分の1秒、90フレームで1カウント）を表します。

## 各種技データの見方

●**技名**：(EF) はエクステンドフォース中のものを表す。

●**発生、持続、硬直**：「発生」は動作開始から攻撃判定発生まで、「持続」は攻撃判定が発生している時間、「硬直」は攻撃判定が無くなり行動可能となるまで（単位はフレーム）。動作全体は「発生＋持続＋硬直－1フレーム」となる。「発生」の「(暗転)」は暗転演出が挟まることを、その前の数字は暗転までにかかる時間を表す。「(暗転)」の前の数字が無いものは瞬時に暗転する（0フレーム）。「持続」のカッコ内は多段技の攻撃判定が無い時間を表す。

●**硬直差**：その技をガードさせた後の状況で、「＋」は有利、「－」は不利を表す。なお、技動作やガード終了後は2フレーム間、ガードしかできない時間があるため、打撃技での反撃は硬直差より2フレーム以上発生が早い技のみ確定する。投げ技の場合は硬直差と同じ発生の技まで確定するが、通常投げの場合、ギリギリで間に合うタイミングだと相手は投げ抜けが可能。

●**ヒット効果**：ヒット効果を「地上／空中」の順で表記。「／」が無いものは地上と空中で共通の効果。地上ヒットは、「弱、中、強」の3種類で、のけぞり時間はそれぞれ10F、15F、20F。空中ヒットは「上、横、下、ノ（ノーマル）、打（打ち上げ）、壁（壁吹っ飛ばし）、た（たたき付け）、足（足払い）、バ（地面バウンド）」の9種類に、キャラが吹っ飛ぶ方向で分類している（同じ分類でも多少角度に違いあり）。また、（き）はきりもみ状態で、（垂）は垂直に吹っ飛ばすことを意味している。

●**ガード硬直**：ガードしたときの硬直時間（単位はフレーム）。各種硬直時間の詳細は、右の表を参照してほしい。

●**攻撃力**：その技の基本攻撃力。

●**ダメ補正**：ダメージにかかる補正値を表す。1ヒット目は攻撃力の100%が実際のダメージとなるが、2ヒット目は「1段目に使った技のダメージ補正値×2ヒット目の攻撃力」、3ヒット目は「(1段目×2段目のダメージ補正値）×3ヒット目の攻撃力」と、補正値が乗算されていく。また、カッコ内の数値は、連続技の初段に使用した場合の補正値を表す。

●**復帰補正**：空中復帰不能時間に掛かる補正。前作とは違い連続技を重ねた際の補正値計算は減算式で、「決めた技の復帰補正すべてを100%に加えた数値」×空中復帰不能時間が、実際の数値となる（例外は備考に表記）。例えば連続技で「復帰補正が－2の技→復帰補正が－4の技」と決めた場合、次の技の空中復帰不能時間に「100－2－4＝94%」の補正が掛かる（端数切り捨て）。ただし、ごく一部に復帰補正が乗算式（ダメ補正と同じ計算）の技もあり、その場合は%で表記している。

●**復帰不能**：空中復帰不能時間。ヒット効果が「足」のものは地面で一度バウンドするまで、「壁」のものは壁に一度たたき付けられるまで、「打（き）」のものは上昇し切るまで、「た（き）」のものは地面に接触するまで空中復帰できないので、そのタイミング以降の空中復帰不能時間を表記している。

●**ガード**：可能なガード方法。「立」は立ちガード、「屈」はしゃがみガード、「空」は空中ガード、「全」は前述の3種類どれでもガードが可能、「ガ不」はガード不能。投げ技は投げが成立する投げ間合い（単位はドット）を記入してあり、空中投げは「横・縦」の順に表記。なお、連続技に組み込める投げ技は、連続技時はこの投げ間合いではなく専用の攻撃判定によって処理される。

●**キャンセル**：「連」は当てたか空振りしたかに関係無く同技でキャンセルでき（連打キャンセル）、「連当」は相手に当てたときのみ連打キャンセルが可能。「必」は必殺技、「超」は超必殺技、「A必」はアルカナ必殺技、「A超」はアルカナ超必殺技とアルカナブレイズでキャンセルでき、「全」は前述の「必」から「A超」まですべての技でキャンセル可能。そして、「J」はジャンプとハイジャンプで、「HJ」はハイジャンプのみでキャンセルできる。

●**備考**：上記の項目以外のデータ（時間の単位はフレーム）。「〇〜〇■■無敵」……〇〜〇のフレーム間は無敵となる。■■は無敵の種類（右表参照）。「〇〜〇■■判定」……〇〜〇のフレーム間、特殊な状態になる。■■には空中に居る状態を表す「空中」、相殺判定がある「相殺」、飛び道具を跳ね返せる「反射」、攻撃（ヒット効果が弱のもの以外）をくらうとカウンターヒットとなる「被CH」が入る。発生（多段技は初段の発生）の1フレーム前まで被CH判定のものは、表記を割愛してあるので注意。「HC」……ホーミングキャンセル。「AH」……アルカナホーミング。「EFC」……エクステンドフォースでのキャンセル。「属効対応」……一部アルカナの属性効果が発揮されるタイミング。タメた場合、ボタンを放した直前か最大タメ成立の1フレーム前まで持続。「鏡版動作」……鏡のアルカナのコピー技動作の元となる数値。「ヒットストップ」……攻撃を当てた後に両者（飛び道具は相手のみ）が停止する時間。「ヒットスロー」……ヒットストップが終わった後に両者（飛び道具は相手のみ）の動きがスローになっている時間。「ケズリダメージ」……特殊な技のみ表記（表記の無いものは一律100）。

また、体力に関するドット表記は、ゲージ全体が188ドットのため、「最大体力÷188」が1ドット分の体力となる。

【各種補正や効果の補足】

●**エクステンドフォース**：相手がやられ状態のときに発動すると、その瞬間に91%のダメージ補正が上乗せされる（空中復帰不能時間の補正は変化無し）

●**ホーミングキャンセル、超必殺技、クリティカルハート**：相手がやられ状態のときに使うと、次の攻撃を連続ヒットさせた際、その時点での空中復帰不能時間の減少分が30%回復（80%の時点で使った場合、減少分20%の30%＝6%が回復し、86%に）。

●**カウンターヒット**：①ヒット効果が1段階上昇（弱→中など）。②ヒットストップが自分側1.5倍、相手側2倍に。③ヒットスローが相手側のみ3倍に。③ダメージ補正値80%カット＆1%加算（－30%の技なら80%カットされて－6%になり、100－6＋1で95%）。

| 各種無敵状態の内容 | |
|---|---|
| 無敵の種類 | 内容 |
| 対打撃無敵 | 打撃技に対して無敵 |
| 対投げ無敵 | 投げ技に対して無敵 |
| 無敵 | 対打撃無敵と対投げ無敵の両方を併せ持つ |
| 上半身無敵（＝低姿勢） | このはのロズ トクソを潜って避けられる |
| ひざ上無敵（＝超低姿勢） | ゼニアのしゃがみAを潜って避けられる |
| 足元無敵 | このはのしゃがみCを避けられる |
| 下半身無敵 | ゼニアのしゃがみAを避けられる |

※上半身無敵と低姿勢、ひざ上無敵と超低姿勢は見た目上の違いで、高さの基準は変わらない

| ガード硬直時間 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | A | B | C | D | E |
| 地上ガード | 11 | 15 | 20 | 22 | 24 |
| 空中ガード | 13 | 17 | 24 | 26 | 29 |

※上記の時間が終わった後も2フレーム間はガード以外ができないため、実質的には上記の数値＋2フレームとなる。ただし、その2フレーム間の2フレーム目はガードキャンセルを使うことができない。

## アルカナゲージ回復の仕組み

アルカナゲージが減少した後、自動回復が開始されるまでの時間（回復停止時間）は下表の通り。ただし、右表にある超必殺技やクリティカルハートは、「基本時間（120F）＋技ごとの追加時間」が回復停止時間となる。また、クラリーチェのイル・ラピメント（ゲージ吸収）の範囲内に居る場合は、ゲージを吸収されるたび（15フレームごと）に回復停止時間（6F）が設定される。

以下のいずれかの条件に当てはまる間は、回復停止時間のカウントが開始されない。

●相手がダメージ状態中にゲージを消費した場合（相手がダメージ状態でなくなるまで）

●超必殺技・クリティカルハートでゲージを消費した場合（その技動作が終わるまで）

なお、自動回復開始前にさらにゲージを消費した場合、回復停止時間は「その時点での残り回復停止時間」と「新しい回復停止時間」の大きい方が適用される。

### アルカナゲージ自動回復開始までの時間

| | |
|---|---|
| ホーミングキャンセル後 | 30F |
| ガードキャンセルホーミング後 | 60F |
| 超必殺技・クリティカルハート使用後 | 120F |
| 相手のアンヴァリデ（魔のアルカナ）の効果によりゲージを削減された後 | 60F |
| 相手の露華（花のアルカナ）の効果によりゲージを削減された後 | 60F |

### アルカナゲージの回復が遅くなる技

| キャラ／アルカナ | 技名 | 追加時間 |
|---|---|---|
| このは | このは乱れ苦無の術 | ＋60 |
| 舞織 | 退魔の瑞鶴 | ＋60 |
| リリカ | ナイトストリーム | ＋30 |
| リーゼロッテ | 死に誘うゲベル | ＋120 |
| 頼子 | 古のタリズマンを安全に作る方法 | ＋60 |
| フィオナ | エクスカリバー | ＋60 |
| ペトラ | L.G.A charge-3 | ＋60 |
| ゼニア | エリダラーダは遠過ぎて | ＋60 |
| アンジェリア | このまなざしはムーンライト | ＋45 |
| エルザ | 各種超必殺技追加入力 | ＋30 |
| クラリーチェ | イル・フラコ | ＋60 |
| | イル・ラピメント | ＋90 |
| キャサリン | みんなのヒーローちびガワ発進！ | ＋180 |
| ドロシー | トリプル・フェイス | ＋30 |
| | テン・オブ・スペード | ＋30 |
| | スペキュレイション | ＋30 |
| | ミスディレクション | ＋30 |
| なずな | 解放・射干玉 | ＋90 |
| | 鳥獣・五百重波 | ＋30 |
| えこ | じぇんとるめん!! | ＋360 |
| | じぇんとるめん!!（EF中） | ＋480 |
| 愛のアルカナ | トリス スフェラ | ＋60 |
| 雷のアルカナ | フェアルグ ロルグ | ＋60 |
| 時のアルカナ | 無量光の意 | ＋90 |
| 樹のアルカナ | 花満開 | ＋60 |
| 土のアルカナ | 開天府 滅鬼陣 | ＋60 |
| 風のアルカナ | ファルクス | ＋30 |
| 闇のアルカナ | マルテルン | ＋120 |
| 魔のアルカナ | ミルワール | ＋120 |
| 水のアルカナ | プレプルヴィウム | ＋60 |
| 聖のアルカナ | ファランクス | ＋30 |
| 磁のアルカナ | メランコリア | ＋30 |
| | シュンポシオン | ＋90 |
| 氷のアルカナ | クルディ | ＋60 |
| 鏡のアルカナ | ファンタシア | ＋60 |
| 罰のアルカナ | ドゥエーリ | ＋30 |
| 罪のアルカナ | スリオーズィ | ＋90 |
| | クローフィ | ＋90 |
| 光のアルカナ | セレスティアルゲート | ＋60 |
| | インペリアルディヴィジョン | ＋60 |
| | セレスティアルゲート（EF中） | ＋120 |
| | インペリアルディヴィジョン（EF中） | ＋120 |
| 音のアルカナ | カンティレーナ | ＋60 |
| | タセット | ＋60 |
| 花のアルカナ | 八重紅彼岸 | ＋90 |
| 剱神のガイスト | 剱域ダリューゲ | ＋90 |
| 運のアルカナ | ミトラ | ＋90 |
| 顎獣のガイスト | 巨炮ディングフェルダー | ＋30 |
| | 乱炮ファルケンハイン | ＋90 |

※EF＝エクステンドフォース

### お詫びと訂正

前号掲載のデータで一部間違いがありました。ご迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。正しいデータは以下の通りです。　●**空中ガード硬直(A)**:13　●**はぁと・立ちE**:発生12／持続6　●**はぁと・しゃがみE**:発生12／持続7　●**エルザ・立ちE**:硬直差－1　●**ドロシー・備考**:「トランプのルール」必殺技はAボタンでクラブ、Bボタンでダイヤ、Cボタンでハート、必殺技でスペードのスートのトランプを繰り出す。待機状態のトランプが5枚そろうと対応した役が発生。スートはクラブ、ダイヤ、ハート、スペードなどのカードの種類を表す。ランクはA～Kまでのカードの強さ（数字）を表す。なお、役に関係するものは10、J、Q、K、Aの5種類のみ。

# キャラクター&アルカナの基本能力

## 各キャラクターの基本能力

| | 防御力 | 根性数居値 | 最大根性補正 |
|---|---|---|---|
| はぁと | ±0% | 40%～ | −30% |
| 冴姫 | ±0% | 50%～ | −25% |
| 神依 | −4% | 45%～ | −40% |
| このは | −3% | 50%～ | −25% |
| 舞織 | +5% | 30%～ | −30% |
| 美凰 | +6% | 45%～ | −20% |
| リリカ | −1% | 45%～ | −25% |
| リーゼロッテ | −4% | 70%～ | −20% |
| 頼子 | +4% | 30%～ | −35% |
| きら | +7% | 45%～ | −30% |
| フィオナ | +4% | 55%～ | −25% |
| ペトラ | −2% | 60%～ | −25% |
| キャサリン | +8% | 50%～ | −25% |
| ゼニア | +2% | 40%～ | −35% |
| ドロシー | −3% | 40%～ | −30% |
| エルザ | +2% | 30%～ | −35% |
| クラリーチェ | −7% | 40%～ | −45% |
| アンジェリア | −3% | 30%～ | −40% |
| あかね | +3% | 20%～ | −60% |
| なずな | −4% | 70%～ | −25% |
| ヴァイス | −2% | 90%～ | −20% |
| えこ | +1% | 70%～ | −20% |
| シャルラッハロート | +11% | 90%～ | +40% |

## 各アルカナの基本能力

| アルカナ | 攻撃力 | 防御力 | アルカナゲージ増加量補正 | | | | エクステンドフォースの性能 | | | | フォースゲージ回復時間 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 攻撃時 | ガード時 | 被ダメージ時 | 自動回復 | 攻撃力補正 | 防御力補正 | 持続時間補正 | 動作速度上昇率 | |
| 愛 | ±0% | ±0% | 100% | 90% | 80% | 100 | 105% | 105% | ±0F | ×1.175 | ±0F |
| 雷 | +1% | −6% | 75% | 100% | 95% | 80 | 105% | 102% | −45F | ×1.175 | +30F |
| 時 | ±0% | −5% | 75% | 75% | 75% | 50 | 100% | 100% | −60F | ×1.35 | +90F |
| 樹 | ±0% | −8% | 100% | 120% | 20% | 100 | 103% | 90% | −90F | ×1.175 | +30F |
| 土 | −3% | +5% | 70% | 130% | 110% | 90 | 100% | 120% | −120F | ×1.0 | +105F |
| 火 | +4% | −5% | 105% | 25% | 55% | 80 | 95% | 95% | −60F | ×1.175 | +60F |
| 風 | −2% | −8% | 90% | 80% | 80% | 95 | 103% | 98% | ±0F | ×1.175 | +45F |
| 闇 | +2% | −5% | 80% | 85% | 90% | 50 | 100% | 105% | −45F | ×1.175 | +75F |
| 魔 | +1% | −4% | 60% | 65% | 70% | 110 | 103% | 103% | −45F | ×1.175 | +60F |
| 水 | −1% | +1% | 75% | 20% | 100% | 80 | 103% | 105% | −60F | ×1.175 | +105F |
| 鋼 | +3% | +1% | 0% | 120% | 120% | 100 | 100% | 100% | +30F | ×1.175 | ±0F |
| 聖 | +3% | −11% | 105% | 75% | 110% | 100 | 103% | 108% | −30F | ×1.175 | ±0F |
| 磁 | ±0% | −1% | 80% | 120% | 70% | 65 | 100% | 103% | −60F | ×1.175 | +90F |
| 氷 | ±0% | −2% | 80% | 85% | 90% | 75 | 105% | 100% | −60F | ×1.175 | +75F |
| 鏡 | −2% | −2% | 85% | 85% | 85% | 75 | 90% | 90% | +30F | ×1.175 | +30F |
| 罰 | +5% | −8% | 115% | 0% | 0% | 105 | 110% | 60% | +240F | ×1.175 | +150F |
| 罪 | −1% | +3% | 50% | 105% | 170% | 80 | 100% | 105% | ±0F | ×1.175 | +30F |
| 光 | +2% | −5% | 90% | 75% | 60% | 70 | 95% | 95% | +30F | ×1.175 | +135F |
| 音 | +1% | −3% | 90% | 70% | 80% | 90 | 92% | 103% | −45F | ×1.175 | +60F |
| 花 | ±0% | −3% | 75% | 0% | 75% | 100 | 102% | 100% | −90F | ×1.175 | −30F |
| 刻神 | +2% | −2% | 95% | 95% | 95% | 100 | 100% | 100% | −30F | ×1.175 | +30F |
| 運 | −2% | −4% | 100% | 100% | 100% | 80 | 95% | 95% | +90F | ×1.175 | +105F |
| 顎獣 | +2% | −5% | 105% | 55% | 55% | 80 | 100% | 102% | +30F | ×1.175 | +45F |

●攻撃力、防御力：総体力にかかる補正値。「24000×補正値」が、攻撃力は相手キャラから減算され、防御力は自キャラに加算される。
●根性数居値、最大根性補正：残り体力に応じたダメージ補正に関する数値。補正値は、残り体力が「根性数居値」を切ると0%から開始され、以降残り体力が減るほど大きくなっていき、体力ゼロの時点で「最大根性補正」の値となる。この補正値の分、ダメージが軽減（シャルラッハロートは増加）される仕組みだ。
●アルカナゲージ増加量：「技の攻撃力×増加量補正×エクステンドフォース中は追加補正×アルカナによる補正」で算出される。自キャラが毒状態の場合、増加量はゼロ。
●アルカナゲージ自動回復量：1フレームごとに「アルカナごとの自動回復値×ゲージによる自動回復量補正」が回復する。自動回復開始までの時間は左ページ参照。
●エクステンドフォース持続時間：「基本持続時間+アルカナによる持続修正補正」で算出（キャンセル発動時はその半分）。持続時間が切れた後も、攻撃動作が継続されている間はエクステンドフォースが終了しない。
●フォースゲージ回復：ゼロから満タンになるまで、「基本回復時間+アルカナによる回復時間補正」の時間がかかる。「フォースゲージ総量10000÷回復時間＝フレームごとの回復量（端数切り捨て、愛の場合10000÷(270+0)＝37)」となり、アルカナブレイズやアルカナバーストの後は、この回復量にさらに補正がかかる（端数切り捨て、愛のブレイズ後は37×0.175＝6)。

## 共通基本データ

| アルカナゲージ増加量補正 | |
|---|---|
| ヒット | 66% |
| 相手ガード | 27.5% |
| やられ | 38.5% |
| 自分ガード | 11% |
| エクステンドフォース中追加補正 | 110% |

| アルカナゲージ自動回復量補正 | |
|---|---|
| ゲージ1本未満 | 100% |
| ゲージ1本～2本未満 | 110% |
| ゲージ2本以上 | 120% |

| | |
|---|---|
| 総体力 | 24000 |

| | |
|---|---|
| エクステンドフォース持続時間 | 300F |
| フォースゲージ回復時間 | 270F |

| フォースゲージ回復量補正 | |
|---|---|
| 通常使用 | 100% |
| アルカナブレイズ後 | 17.5% |
| アルカナバースト後 | 15% |

# システム系データ集

## 各キャラクターの移動系システム性能

| キャラ名 | ジャンプ | ハイジャンプ | バックステップ | | | | 空中ダッシュ | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 全体 | 無敵 | 空中 | キャンセル | 前 | 後 |
| はぁと | 5+40 | 8+48 | 23 | 9 | 15 | 17 | 11 (13) +8 | 11 (13) +6 |
| 冴姫 | 5+40 | 8+48 | 23 | 9 | 15 | 17 | 11 (13) +8 | 11 (13) +6 |
| 神依 | 5+38 | 8+46 | 23 | 9 | 15 | 17 | 12 (13) +8 | 12 (13) +6 |
| このは | 5+49 | 8+55 | 24 | 9 | 16 | 18 | 9 (12) +23 | 9 (12) +6 |
| 舞織 | 5+41 | 8+50 | 29 | 9 | 20 | 22 | 11 (13) +8 | 11 (13) +10 |
| 美凰 | 5+44 | 8+55 | 19 | 9 | — | 11 | 10 (12) +8 | 10 (12) +9 |
| リリカ | 5+39 | 8+53 | 36 | 9 | — | 11 | 11 (12) +8 | 11 (12) +4 |
| リーゼロッテ | 5+43 | 8+52 | 22 | 9 | 16 | 21 | 11 (12) +6 | 11 (12) +6 |
| 頼子 | 5+43 | 8+53 | 28 | 16 | 16 | 18 | 11 (12) +9 | 11 (12) +6 |
| きら | 8+40 | 12+46 | 22 | 4 | 13 | 16 | 14 (17) +14 | 14 (17) +5 |
| フィオナ | 7+36 | 10+45 | 23 | 7 | 13 | 15 | 14 (15) +9 | 14 (15) +6 |
| ペトラ | 5+38 | 8+42 | 22 | 9 | 14 | 16 | 12 (14) +8 | 12 (14) +8 |
| キャサリン | 5+40 | 10+56 | 29 | 9 | 16 | 18 | 11 (14) +12 | 11 (14) +12 |
| ゼニア | 5+36 | 8+44 | 24 | 9 | 16 | 18 | 12 (13) +8 | 12 (13) +8 |
| ドロシー | 5+40 | 8+51 | 30 | 9 | 22 | 24 | 11 (12) +8 | 11 (12) +10 |
| エルザ | 5+40 | 8+51 | 26 | 9 | 15 | 17 | 11 (12) +8 | 11 (12) +8 |
| クラリーチェ | 5+49 | 8+59 | 38 | 9 | 25 | 27 | 9 (12) +8 | 9 (12) +10 |
| アンジェリア | 5+42 | 8+49 | 27 | 9 | 20 | 22 | 11 (13) +12 | 11 (13) +12 |
| あかね | 5+44 | 9+53 | 21 | 7 | 13 | 15 | 10 (13) +8 | 10 (13) +6 |
| なずな | 5+31/44/36 | 8+32/48/40 | 22 | 10 | 16 | 18 | 15 (17) /10 (13) /12 (14) +前8　後6 | |
| ヴァイス | 5+40 | 8+48 | 21 | 12 | 12 | 14 | 11 (13) +8 | 11 (13) +6 |
| えこ | 5+38 | 10+45 | 24 | 7 | 15 | 17 | 11 (15) +23 | 11 (15) +8 |
| シャルラッハロート | 4+46 | 6+51 | 30 | 15 | — | 17 | 9 (10) +6 | 9 (10) +6 |

※ジャンプとハイジャンプは、「予備動作（地上判定）+空中判定」の順に表記。予備動作の最後の1Fと空中判定後の1Fは、攻撃をくらうと地上やられになるが、空中投げはくらう。　※空中ダッシュ（前後）は、ジャンプの昇り（最低空）で出したときのデータ（カッコ内はハイジャンプのもの）。「空中ダッシュするまでの時間+空中ダッシュ後に技を出せない時間」の順に表記。　※バックステップは「空中」のフレームまで空中判定、「キャンセル」のフレームからホーミング移動や必殺技でキャンセル可能。　※リリカのバックステップはP120に詳細データアリ。　※なずなのジャンプ関連データは「後方/垂直/前方」のもの。　※シャルラッハロートのステップは「全体35／ジャンプでキャンセル可能／12～19無敵／20～23対打撃無敵／24～ガード可能／29～技を出せる」。ステップの12～23とバックステップの8～15は接触判定無し。

| 地上→+D　※1 | |
|---|---|
| 8～ | 技を出せるように |

| 地上←+D　※1 | |
|---|---|
| 1～ | 無敵に |
| 10～ | 無敵消失 |
| 19～ | 技を出せるように |

| 地上ニュートラルD | |
|---|---|
| 2～ | 空中判定に |
| 20～ | ガード可能に |
| 22～ | 行動可能に |

| 空中ニュートラルD | |
|---|---|
| 13～ | ガード可能に |
| 15～ | 行動可能に |

| 空中レバー入れD（↙、↘、←） | |
|---|---|
| 19～ | ガード可能に |
| 21～ | 行動可能に |

※↘は7まで無敵

| 空中レバー入れD（↙、↘、←以外） | |
|---|---|
| 16～ | ガード可能に |
| 18～ | 行動可能に |

※←、↑は7まで無敵

| 地上ガードキャンセル→+D　※1 | |
|---|---|
| 1～ | 無敵に／相殺判定発生 |
| 11～ | 地上必殺技でキャンセル可能に |
| 22～ | 無敵&相殺判定消失 |
| 23～ | 通常技、投げを使用可能に　※1 |

| 空中ガードキャンセル→+D　※2 | |
|---|---|
| 1～ | 対打撃無敵に／相殺判定発生 |
| 11～ | 空中必殺技でキャンセル可能に |
| 22～ | 対打撃無敵&相殺判定消失／ガード可能に |
| 23～ | 行動可能に |

※1：相手に接触後停止可能。停止後17～ガード可能に。　※2：1～5F間は、ガード後の投げ無効時間が適用されるため完全無敵
※各数値ははぁとのもの

| 地上ガードキャンセル←+D　※1 | |
|---|---|
| 1～ | 無敵に |
| 11～ | 空中必殺技でキャンセル可能に |
| 25～ | 地上必殺技でキャンセル可能に |
| 27～ | 無敵消失 |
| 28～ | 通常技、投げを使用可能に |

| 空中ガードキャンセル←+D | |
|---|---|
| 1～ | 無敵に |
| 11～ | 空中必殺技でキャンセル可能に |
| 17～ | 無敵消失／ガード可能に |
| 18～ | 行動可能に |

| 空中復帰（ニュートラル） | |
|---|---|
| 1～ | 対打撃無敵に |
| 9～ | ホーミング移動でキャンセル可能に |
| 16～ | 対打撃無敵消失／ガード可能に |
| 17～ | 行動可能に |

| 空中復帰（前、後ろ） | |
|---|---|
| 1～ | 無敵に |
| 17～ | ホーミング移動でキャンセル可能に |
| 24～ | 対打撃無敵消失／ガード可能に |
| 25～ | 行動可能に |

| ダウン回避（ニュートラル） | |
|---|---|
| 1～ | 無敵に |
| 22～ | 無敵消失／ガード可能に |
| 23～ | 行動可能に |

| ダウン回避（後ろ） | |
|---|---|
| 1～ | 無敵に |
| 23～ | 地上必殺技でキャンセル可能に |
| 26～ | 無敵が対打撃無敵に |
| 39～ | 無敵消失／ガード可能に |
| 40～ | 行動可能に |

| 壁受け身 | |
|---|---|
| 1～ | 対打撃無敵に |
| 24～ | 空中必殺技&ホーミング移動でキャンセル可能に |
| 33～ | 無敵消失／ガード可能に |
| 34～ | 行動可能に |

## アルカナバーストの性能

| 発生 | 持続 | 硬直 | 硬直差 | ヒット効果 | ガード硬直 | 攻撃力 | ダメ補正 | 復帰補正 | 復帰不能 | ガード | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 16 | 5 | 34 | −27 | 横（き） | A | 0 | 0 | −100 | 0 | 全 | 空中版は硬直28／1～41無敵／42～動作終了まで対打撃無敵／神依、頼子、ドロシーの空中版のみジャンプキャンセル可能 |

# えこ／運のアルカナ シャーリグラーマ

| 技名 | 発生 | 持続 | 硬直 | 硬直差 | ヒット効果 | ガード硬直 | 攻撃力 | ダメ補正 | 復帰補正 | 復帰不能 | ガード | キャンセル | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 立ちA | 9 | 3 | 11 | +2 | 中／下 | 8 | 1000 | 91 (80) | −4 | 25 | 屈空 | 全／J | 動作中被CH判定無し／3〜8相殺判定（前の腕の周囲） |
| 立ちB／←+B／→+B | 11 | 備考参照 | 全体35 | +2 | 中／ノ | B | 1200 | 91 (80) | −4 | 25 | 全 | — | 1〜28被CH判定／持続のデータ 立ちB：34、←+B：30、→+B：38、各接地後15／飛び道具接地後のデータ、攻撃力：100、ダメ補正83、復帰補正−8／HC＆EFC不可能 |
| 立ちC | 7 | 3・4 | 26 | −9 | 上 | C | 900・1800 | 91 (80)・83 (70) | −4・−8 | 30 | 全・立屈 | 全・全／HJ | 2〜6相殺判定（前方下付近）／ガードorヒット時引き寄せ効果 |
| しゃがみA | 6 | 2 | 11 | −1 | 弱／下 | A | 500 | 95 (80) | −2 | 22 | 全 | 全 | 動作中被CH判定無し |
| しゃがみB | 10 | 5×6 | 11 | ±0 | 強／ノ | 8 | 500×6 | 95 (70)×6 | −2×6 | 25 | 立屈 | 全 | 5〜9相殺判定（花）／ヒットストップ1 |
| しゃがみC | 1B | 4×7 | 1B | −1 | 足 | C | 700×7 | 91 (70)×7 | −4×7 | 56 | 屈空 | 超・A超 | — |
| ジャンプA | 7 | 3 (7) 3 | 20 | — | 中／ノ | A | 700×2 | 95 (80)×2 | −2×2 | 25 | 立空 | 全／J | 動作中被CH判定無し／1〜6、13〜16相殺判定（頭のハサミ部分） |
| ジャンプB | 15 | 6 | 29 | — | 強／た | C | 2200 | 83 | −8 | 56 | 立空 | 全 | 14〜25全身相殺判定 |
| ジャンプC | 17 | 3×3 | 27 | — | 横 | C | 900×3 | 91 (80)×3 | −4×3 | 40 | 全 | 全 | 3〜16相殺判定（顔） |
| ジャンプE | 8 | 2・2・2・2・3・3 | 21 | — | 強／下 | 8 | 600×6 | 95 (80)×6 | −2×6 | 25 | 立空 | 全／J | 1〜30被CH判定／ヒットストップ3 |
| 立ちE | 20 | 5 | 23 | −5 | 壁 | D | 2800 | 83 | −8 | 26 | 立屈 | A必・A超 | 動作中被CH判定／1から14F間、属効対応 |
| 立ちE（最大タメ） | 42 | 3 | 34 | — | 壁 | E | 3200 | 83 | −8 | 26 | 立屈 | A必・A超 | 動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間38／鏡版動作21 |
| しゃがみE | 18 | 4 | 18 | +1 | 打 | D | 2400 | 83 | −8 | 66 | 立屈 | A必・A超 | 動作中被CH判定／1から13F間、属効対応 |
| しゃがみE（最大タメ） | 32 | 2 | 23 | — | 打（き） | E | 2800 | 83 | −8 | 15 | 立屈 | A必・A超 | 動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間29／鏡版動作19 |
| レバー入れ投げ | 3 | 1 | 23 | — | — | — | 2500 | 92 | −8 | — | 88 | — | 動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／硬直が解けてから73F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |
| ニュートラル投げ | 4 | 1 | 24 | — | 打（き） | — | 500・1500 | 100・50 | 0・−20 | 15 | 88 | — | 動作中被CH判定無し／2段目のみHC可能 |
| 空中投げ | 3 | 1 | 23 | — | バ | — | 200×4・1200 | 100×4・50 | 0×4・−20 | 20 | 96・128 | — | 動作中被CH判定無し／5段目のみHC可能／縦方向投げ間合いは高さ−24〜104 |
| ばしゃなのA | 13 | 7 (9) 15・19 | 19 | −17 | 強／横×2・横 | D・C×2 | 1600・1000×2 | 87×3 | −6×3 | 30 | 全 | 超・A超 | 12〜27足元無敵／13対投げ無敵／14〜26空中判定／1〜62被CH判定 |
| ばしゃなのB | 18 | 7 (6) {12×2}・15・19 | 19 | −17 | 強／横×4・横 | D・C×4 | 1600・1000×4 | 87×5 | −6×5 | 30 | 全 | 超・A超 | 17〜29足元無敵／18対投げ無敵／19〜28空中判定／1〜91被CH判定 |
| ばしゃなのC | 41 | 24 | 30 | — | 「打（き）」「横」 | E | 「3500」「2200」 | 83 | −8 | 「15」「40」 | 全 | 超・A超 | 24〜39足元無敵／25対投げ無敵／26〜38空中判定／1〜64被CH判定／データは「持続の1〜8」「持続の9〜24」／持続の1〜Bガードクラッシュ効果 |
| おうじさまーA | 9 | 3 (19) 3 | 10＋着地12 | ±0 | 上・た | D×2 | 1200・2200 | 83・70 | −8・−10 | 40・56 | 全・立空 | 超・A超 | 1〜8対投げ無敵／1〜11ひざ上無敵／2〜4相殺判定（前面広範囲）／8〜空中判定／1〜11、31〜33被CH判定 |
| おうじさまーB | 12 | 3 (28) 3 | 2＋着地12 | +7 | 上・た | D×2 | 1200・2200 | 83・70 | −B・−10 | 40・56 | 全・立空 | 超・A超 | 1〜11対投げ無敵／2〜6相殺判定（前面広範囲）／10〜空中判定／1〜11、31〜33被CH判定／1〜14、43〜45被CH判定 |
| おうじさまーC | 8 | 3×6 (18) 3 | 15＋着地12 | −50 | 上×6・た | 8×6・D | 800・300×4・800・2200 | 91 (70)・95×4・91・70 | −4・−2×4・−4・−10 | 40×6・56 | 全・立空 | 超・A超 | 1〜5無敵／2〜5相殺判定（前面広範囲）／6〜10対投げ無敵／8〜足元無敵／9〜空中判定／6〜25、44〜46被CH判定 |
| （空中）おうじさまー | 6 | 3 (20) 3 | 着地後12 | — | 上・た | D×2 | 1200・2200 | B3・70 | −B・−10 | 40・56 | 全・立空 | 超・A超 | 1〜9、29〜31被CH判定 |
| おえかきするの | — | — | 全体56 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 8〜37相殺判定（スケッチブック）＆反射判定（下）／1〜37被CH判定／38以降絵は必ず発生／技を繰り出すごとに「鳥→雲→家→花→太陽→猫」の順に絵が発生（それ以降はランダムで発生） |
| 落書き（鳥） | 46 | 8 (16) 画面端まで | — | — | 中／ノ・上×n | 8・A×n | 1000・400×n | 91 (80)・95×n | −4・−2×n | 25・22×n | 全 | — | — |
| 落書き（雲） | 46 | 8 | — | — | 中／ノ | 8 | 1000 | 91 (80) | −4 | 25 | 全 | — | 70以降451F間相殺判定（雲） |
| 落書き（家） | 46 | 8 (21) 21 | — | — | 中／ノ・強／た | 8・C | 1000・1500 | 91 (80)×2 | −4×2 | 25・56 | 全・立空 | — | — |
| 落書き（花） | 46 | 25 | — | — | 中／ノ | 8 | 1000 | 91 (80) | −4 | 25 | 全 | — | 82以降451F間、花に接触判定（相手のみに反映） |
| 落書き（太陽） | 46 | 8 (12) 451 | — | — | 中／ノ・ノ | 8 | 1000・800×n | 91 (80)・91×n | −4×n | 25 | 全 | — | — |
| 落書き（猫） | 46 | 22 (11) 画面端まで | — | — | 中／ノ・足 | 8×2 | 1000・1500 | 91 (80)・91 | −4×2 | 25・56 | 全 | — | — |
| ぶれせんとなのA | 22 | 1 | 35 | +4 | 強／横 | C・B | 2000・0 | 70・100 | −10・0 | 25 | 全 | 超・A超 | 18〜21相殺判定（バネ）／1〜49被CH判定／飛び道具判定／1段目ガードorヒット時2段目発生、2段目はヒット数に加算されない／2段目ガードorヒット時引き寄せ効果／地上ヒット時7Fの技まで連続ヒットする |
| ぶれせんとなのB／C | 22 | 1 | 35 | +4 | 強／下 | C・8 | 2000・0 | 83・100 | −8・0 | 25 | 全 | 超・A超 | 18〜21相殺判定（バネ）／1〜17被CH判定／飛び道具判定／1段目ガードorヒット時2段目発生、2段目はヒット数に加算されない／2段目ガードorヒット時引き寄せ効果／地上ヒット時7Fの技まで連続ヒットする |
| おしろにいくの！ | （暗転）12 | 備考参照 | 19 | −6 | 強／横・強／下×11・壁 | D・C×11・E | 1600・1000×11・3000 | 87×12・50 | −6×12・−20 | 30×12・26 | 全 | A超 | 持続は8(2)12×2・9×2・6×3・5×n・6・12／11〜20足元無敵／13〜19空中判定／1段目ヒットストップ5、2段目以降最終段以外ヒットストップ3／1〜持続中被CH判定／壁受け身不可能 |
| しんでれらー！ | （暗転）7 | 1 | 63 | −22 | 打（き）・上×3 | 8 | 4000・1500×3 | 70・83×3 | −10・−8×3 | —・66×3 | 立屈 | — | 1〜49無敵／1段目ヒット時相手をロックし、2〜4段目に移行／飛び道具判定／相殺不可能／HC＆EFC不可能 |
| ちょーまわるの！ | （暗転）19 | 2×n・2×9・3・2 | 46 | −23 | 強／た・下（垂）・バ | B×n・8×10・C | 300×n・700×10・100 | 95 (80)×n・95 (80)×11 | −2×n・−2×11 | 56×n・30×10・20 | 立空 | A超 | 1〜18対投げ無敵／硬直の2〜空中判定／ヒットストップ2 |
| じぇんとるめん!! | 89（暗転） | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 1〜88一度だけ攻撃を耐えられる／暗転〜56無敵／暗転後57巨大化完了、376F間継続、巨大化中すべての攻撃を耐える＆攻撃力1.1倍＆被ダメージを10%に抑える（根性補正は適用されない）／暗転後75以降各種派生技に移行可能／巨大化終了と同時に硬直71に移行、硬直の1〜41無敵 |
| じぇんとるめん!!（A派生） | 24 | 2 | 30 | — | 打（き） | — | 4500 | 70 | −10 | 10 | 立屈 | — | ガードクラッシュ効果 |
| じぇんとるめん!!（B派生） | 33 | 2 | 26 | — | バ | — | 5000 | 70 | −10 | 40 | 立 | — | ガードクラッシュ効果 |
| じぇんとるめん!!（C派生） | 34 | 1・2 | 27 | — | バ・足 | — | 5200・1500 | 70×2 | −10×2 | 20・56 | 立・ガ不 | — | 1段目ガードクラッシュ効果 |
| じぇんとるめん!!（D派生） | — | — | 全体46 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| じぇんとるめん!!（E派生） | — | — | 全体47 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| じぇんとるめん!!（EF） | 89（暗転）8 | 3 | — | — | 横 | — | 備考参照 | 50 | 80 | 26 | 立屈 | — | ガードクラッシュ効果／削りダメージ1000／ダメージ：｛150×エクステンドフォース中の攻撃力補正｝(小数点切り上げ）÷100×4000／1〜88一度だけ攻撃を耐えられる／暗転〜56無敵／暗転後57巨大化完了、496F間継続／巨大化中すべての攻撃を耐える＆攻撃力1.5倍＆被ダメージを10%に抑える（根性補正は適用されない）／暗転後75以降各種派生技に移行可能／巨大化終了と同時に硬直71に移行、硬直の1〜41無敵 |

| 技名 | 発生 | 持続 | 硬直 | 硬直差 | ヒット効果 | ガード硬直 | 攻撃力 | ダメ補正 | 復帰補正 | 復帰不能 | ガード | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| サヴィトリ | ランダムで立E・しゃがみEの動作開始〜攻撃発生直前までが対打撃無敵になる | | | | | | | | | | | |
| マンユウ | 攻撃ヒット時、ランダムで初段がカウンターヒット扱いになる | | | | | | | | | | | |
| タバス | 被ダメージ時、ランダムで相手の初段のダメージ補正が10%重くなる（例：初段のダメージ補正が80%なら70%になる） | | | | | | | | | | | |
| ブーシャン | KOされる攻撃をランダムで一度だけ耐えられる | | | | | | | | | | | |
| シャニ（↓↙→版） | 38 | 85 (29) {4 (6)}×n・5 | 全体63 | — | 強／ノ・ノ×1〜6 | B×2〜7 | 1800・800×1〜6 | 91 (80)×2〜7 | −4×2〜7 | 30 | 全 | 1〜36被CH判定／49〜AH＆EFC可能／サイコロの目に応じて爆発の数が変化、爆発（小） |
| シャニ（↓↘←版） | 38 | 108 (29) {4 (6)}×n・5 | 全体63 | — | 強／ノ・ノ×1〜6 | 8×2〜7 | 1800・800×1〜6 | 91 (80)×2〜7 | −4×2〜7 | 30 | 全 | 1〜36被CH判定／49〜AH＆EFC可能／サイコロの目に応じて爆発の数が変化、爆発（小） |
| ソーマ | — | — | 全体60 | — | — | — | — | — | — | — | — | 1〜52被CH判定／31発動、属性効果発動確率アップ／効果はラウンドが進んでも引き継がれる／AH＆EFC不可能 |
| ミトラ（共通） | （暗転）17 | B5 (54) {4 (6)}×n・5 | 全体57 | — | — | — | — | — | — | — | — | 1〜15被CH判定／後方のサイコロの持続108／サイコロの目に応じて爆発の数が変化、ジャニと同じ性能／ゾロ目時、サイコロの目に応じて攻撃方法が変化 |
| ミトラ（1のゾロ目） | — | 5 | — | — | 打（き） | E×2 | 5000×2 | 70×2 | −10×2 | 15 | 立屈 | 相殺不可能／爆発（大）／総ケズリダメージ2000 |
| ミトラ（2〜6のゾロ目） | — | {4 (10)}×n・5 | — | — | 上 | {D×2}×2〜6 | {1200×2}×2〜6 | {91 (80)×2}×2〜6 | {−4×2}×2〜6 | 40 | 全 | 爆発（中）／総ケズリダメージ600×2〜6 |
| バドラソーマ | 10（暗転） | — | 全体45 | — | — | — | — | — | — | — | — | 暗転中発動、サイコロの出目が4〜6に限定、属性効果発動確率アップ／効果は持続時間が終了すると無くなる（ソーマと違って継続されない）／1〜35被CH判定／10〜35空中判定／37〜AH＆EFC可能 |
| ブリハスパティ | 全体26／効果持続時間345／属性効果発動確率アップ／効果は持続時間が終了すると無くなる（ソーマと違って継続されない）／硬直終了後に効果発動（効果は必ず発動する）／キャンセル版硬直0 | | | | | | | | | | | |
| シャーリグラーマ（共通） | （暗転） | — | 全体151 | — | — | — | — | — | — | — | — | サイコロの目に応じて攻撃方法が変化 |
| シャーリグラーマ（サイコロの出目1） | 69 | — | — | — | （中／ノ） | A・B | 500・600 | 95・91 (70) | −2・−4 | 22・25 | 全 | データはサイコロ1つ分のもの／サイコロの爆発の持続5 |
| シャーリグラーマ（サイコロの出目2〜5） | 49 | 18 (76) {4 (14)}×1〜4・5 | — | — | バ・打（き） | E×3〜6 | 4000・2400×2〜5 | 70・83 (70)×2〜5 | −10・−8×2〜5 | 40・15×2〜5 | 全 | 1段目ケズリダメージ無し、2段目以降ケズリダメージ各400／相殺不可能 |
| シャーリグラーマ（サイコロの出目6） | 49 | 1B (76) {4 (18)}×4・5 | — | — | バ・打（き） | E×7 | 5000・3000×6 | 70×7 | −10×7 | 40・25×6 | 全 | 1段目ケズリダメージ無し、2段目以降ケズリダメージ各500／相殺不可能 |

# シャルラッハロート／顎獣のガイスト バルドゥール



| 技名 | 発生 | 持続 | 硬直 | 硬直差 | ヒット効果 | ガード硬直 | 攻撃力 | ダメ補正 | 復帰補正 | 復帰不能 | ガード | キャンセル | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 立ちA | 8 | 8 | 5 | +3 | 中 | 8 | 1000 | 95 (80) | −2 | 25 | 全 | 全／J | 3~7相殺判定（鎖）／7~12反射判定（下）／動作中被CH判定無し／ジャンプキャンセルは通常ジャンプのみ（ハイジャンプではキャンセルできない） |
| 立ちB | 9 | 9 | 13 | −5 | 中 | 8 | 1600 | 87 (80) | −6 | 25 | 全 | 全／J | 1~17頭部にやられ判定無し／7~17反射判定（前上）／相殺不可能／攻撃判定が支点に接触時ボタン押しっぱなしで結鎖状態へ移行可能／ジャンプキャンセルは通常ジャンプのみ（ハイジャンプではキャンセルできない） |
| 立ちC | 14 | 4・12 | 13 | −9 | 強 | 8 | 1000・1200 | 91 (80) | −4 | 30 | 全 | 全 | 9~23反射判定（前）／相殺不可能／攻撃判定が支点に接触時ボタン押しっぱなしで結鎖状態へ移行可能／2段目の持続5以降は後方に攻撃判定あり |
| しゃがみA | 8 | 6 | 7 | +3 | 中 | 8 | 1000 | 95 (70) | −2 | 25 | 全 | 全／J | 3~7相殺判定（鎖）／8~10反射判定（下）／動作中被CH判定無し／ジャンプキャンセルは通常ジャンプのみ（ハイジャンプではキャンセルできない） |
| しゃがみB | 8 | 10 | 12 | −6 | 上 | 8 | 1700 | 87 | −6 | 40 | 全 | 全／J | 8~17反射判定（上）／相殺不可能／攻撃判定が支点に接触時ボタン押しっぱなしで結鎖状態へ移行可能／ジャンプキャンセルは通常ジャンプのみ（ハイジャンプではキャンセルできない） |
| しゃがみC | 13 | 4 (12) 3 | 30 | −17 | 足・下 | C・B | 1300・1000 | 87 (70)・91 (70) | −6・−4 | 56 | 屈空・全 | 全 | 13~37反射判定（後上）／相殺不可能／1~28被CH判定／2段目ヒットorガード時相手を引き寄せる／攻撃判定が支点に接触時ボタン押しっぱなしで結鎖状態へ移行可能 |
| ジャンプA | 3 | 14 | 13 | — | 弱 | A | 500 | 95 (80) | −2 | 22 | 立空 | 全／J | 動作中被CH判定無し |
| ジャンプB | 9 | 6 | 14 | — | 中 | 8 | 1500 | 87 | −6 | 25 | 立空 | 全／J | 8~前進する |
| ジャンプC | 4 | 4 (2) [1 (1) 6] | 16 | — | 強 | C | 1000・2000 | 91 (70)・83 | −4・−8 | 30 | 立空 | 全／J | 8~29反射判定（前上）／1~9被CH判定／持続の［ ］内は1ヒットのみ／1段目は後方に攻撃判定が発生する |
| ジャンプE | 15 | 6 | 19 | — | た | D | 2300 | 83 | −8 | 56 | 立空 | 全 | 15~22反射判定（下）／相殺不可能／攻撃判定が支点に接触時ボタン押しっぱなしで結鎖状態へ移行可能 |
| ジャンプ中➡+B | 9 | 11 | 16 | — | 中 | 8 | 1600 | 87 | −6 | 40 | 全 | 全／J | 6~19反射判定（前上）／相殺不可能／攻撃判定が支点に接触時ボタン押しっぱなしで結鎖状態へ移行可能 |
| ジャンプ中➡+C | 14 | 6 | 20 | — | 強 | C | 2000 | 83 | −8 | 30 | 全 | 全 | 9~19反射判定（前）／相殺不可能／攻撃判定が支点に接触時ボタン押しっぱなしで結鎖状態へ移行可能 |
| 立ちE | 16 | 10 | 15 | −2 | 壁 | D | 2200 | 83 | −8 | 26 | 立屈 | A必・A超 | 1~9反射判定（前）／10~15相殺判定（突き出す足）／動作中被CH判定／1から9F間、属効対応 |
| 立ちE（最大タメ） | 37 | 6 | 20 | — | 壁 | E | 2600 | 83 | −8 | 26 | 立屈 | A必・A超 | 1~32反射判定（前）／33~36相殺判定（突き出す足）／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間33／鏡版動作25 |
| しゃがみE | 15 | 17 | 12 | −6 | 打 | D | 2200 | 83 | −8 | 66 | 立屈 | A必・A超 | 1~4反射判定（前）／動作中被CH判定／持続の後半14F間は攻撃判定足先のみ／1から4F間、属効対応 |
| しゃがみE（最大タメ） | 30 | 5 | 18 | — | 打(き) | E | 2500 | 83 | −8 | 15 | 立屈 | A必・A超 | 1~19反射判定（前）／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間20／鏡版動作25 |
| レバー入れ投げ | 3 | 1 | 23 | — | — | — | 2500 | — | — | — | 64 | — | 動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／硬直が解けてから56F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |
| ニュートラル投げ | 5 | 1 | 23 | — | 打(き) | — | 1000・1000 | 100・50 | 0・−20 | 15 | 64 | — | 動作中被CH判定無し／2段目のみHC可能 |
| 空中投げ | 3 | 1 | 23 | — | バ | — | 1000・1000 | 100・50 | 0・−20 | 20 | 72・128 | — | 動作中被CH判定無し／2段目のみHC可能／縦方向投げ間合いは高さ－24~104 |
| 要鎖シュリンゲ | 43（地上A版42） | — | 全体22（空中版28） | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 動作中被CH判定無し／43（地上A版のみ42）で支点を設置／11以降必ず設置／支点は設置後ゆっくりと移動。壁or地面にぶつかると跳ね返って移動する／最大3個まで設置可能／3個以上設置した場合、一番古い支点が12F目に消失 |
| 結鎖ケテン（➡⬇⬋版） | 19 | 支点到達まで | 50+α | — | 中／ノ | 8 | 1500 | 83 | −8 | 25 | 全 | — | 1~持続終了まで被CH判定／HC不可能／当て身不可能／支点設置時のみ使用可能／鎖は一番近い支点へ伸びる／支点到達時結鎖状態へ移行／硬直は支点までの距離で変化 |
| 結鎖ケテン（結鎖状態） | 1 | 40 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 動作中被CH判定無し／10~40各種派生技に移行可能 |
| 爆鎖アンツュンデン（導火線） | 1 | — | — | — | 下 | A | 500 | 95 (80) | −2 | 22 | 全 | — | 持続は支点到達まで／支点到達後爆発部分へ移行／C→8→Aの順で攻撃判定の移動速度が速くなる／ロズ キクロスで吸収不可能 |
| 爆鎖アンツュンデン（爆発）A | 1 | 11 | 備考参照 | — | 打(き) | D | 2500 | 70 | −10 | 15 | 全 | — | 動作中被CH判定無し／硬直は支点までの距離で変化 |
| 爆鎖アンツュンデン（爆発）B | 1 | 11 | 備考参照 | — | 打(き) | D | 3000 | 70 | −10 | 15 | 全 | — | 動作中被CH判定無し／相殺不可能／ロズ キクロスで吸収不可能／硬直は支点までの距離で変化 |
| 爆鎖アンツュンデン（爆発）C | 1 | 2×5・1 | 備考参照 | — | 打(き) | D | 500×6 | 95×6 | −2×6 | 15 | 全 | — | 動作中被CH判定無し／硬直は支点までの距離で変化 |
| 跳鎖シュプリンゲン | 5 | 動作終了まで | 備考参照 | — | 強／ノ | C | 1000 | 83 (80) | −4 | 30 | 立屈 | — | 地上版5~空中判定／支点の斜め上移動後は相手をすり抜ける／支点を越えると空中技でキャンセル可能／270度回転or着地するor進行方向側の壁にぶつかると動作終了 |
| 解鎖ヴァルテン | — | — | 備考参照 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 動作中被CH判定無し／硬直は支点までの距離で変化 |
| 撃鎖シュヴァンツ | 9 | 24 | 38 | −46 | ノ | 8 | 1000 | 83 | −8 | 18 | 全 | 超・A超 | 動作中被CH判定／相殺不可能／攻撃判定が支点に接触時ボタン押しっぱなしで結鎖状態へ移行可能 |
| 纏鎖リュストゥングA | 7 | 1×6・2×4・4 | 13+着地17 | — | 下 | B | 300×11 | 95 (80) | −2 | 25 | 立屈 | 超・A超 | 5~空中判定／動作中被CH判定無し／ヒットストップ0／26~HC可能 |
| 纏鎖リュストゥングB | 9 | 1×6・2×4・4 | 13+着地17 | — | 下 | 8 | 300×11 | 95 (80) | −2 | 25 | 立屈 | 超・A超 | 7~空中判定／動作中被CH判定無し／ヒットストップ0／28~HC可能 |
| 纏鎖リュストゥングC | 11 | 1×6・2×4・4 | 20+着地17 | — | 下 | B | 300×11 | 95 (80) | −2 | 25 | 立屈 | 超・A超 | 9~空中判定／動作中被CH判定無し／ヒットストップ0／30~HC可能 |
| 絞殺鎖シュメルツ | (暗転) 19 | 3 | 39 | −26 | — | 8 | 0・7000 | 91・100 | −4・0 | 22・— | 立屈 | — | 暗転中~21頭部にやられ判定無し／暗転中~17被CH判定／相殺不可能／1段目ヒット時相手をロック／ダウン回避不可能／硬直が解けてから25F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |
| 狂乱鎖フレーフェル | 24 (暗転) 5 | 2×13・3×9・15 | 38+着地16 | — | 上×8・下×6・上×7・下・バ | 8×22・D | 500×23 | 95 (80) | −2 | 40×8・30×6・40×7・30・20 | 全 | — | 1~暗転後1無敵／暗転後2~44対投げ無敵／2~空中判定／暗転後2~96被CH判定／1~22段目ヒットストップ0／HC不可能 |
| (空中)狂乱鎖フレーフェル | 2 (暗転) 5 | 2×13・3×9・15 | 43 | — | 上×8・下×6・上×7・下・バ | 8×22・D | 500×23 | 95 (80) | −2 | 40×8・30×6・40×7・30・20 | 全 | — | 暗転中~1無敵／1~暗転後21対投げ無敵／1~暗転後72被CH判定／1~22段目ヒットストップ0／動作中に着地した場合、着地後硬直16／HC不可能 |
| 軍鎖展界ヴォルケンクラッツァー | (暗転) 1 | 備考参照 | 21 | — | — | C | 0・400×15・6000 | 100×16・50 | 0×16・−20 | — | 全 | — | 暗転後1~5被CH判定／相殺不可能／古い支点から順に鎖が発生／鎖or支点にヒットすると相手をロック／ヒット時支点はすべて消失／持続は鎖が支点を結びきるまで（支点間の距離が遠いと持続が長い）／ダウン回避不可能／硬直が解けてから21F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |
| 軍鎖展界ヴォルケンクラッツァー（EF） | (暗転) 1 | 備考参照 | 21 | — | — | C | 0・400×20・2000・6000 | 100×22・50 | 0×22・−20 | — | 全 | — | 暗転後1~5被CH判定／相殺不可能／古い支点から順に鎖が発生／鎖or支点にヒットすると相手をロック／ヒット時支点はすべて消失／持続は鎖が支点を結びきるまで（支点間の距離が遠いと持続が長い）／ダウン回避不可能／硬直が解けてから50F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |

| 技名 | 発生 | 持続 | 硬直 | 硬直差 | ヒット効果 | ガード硬直 | 攻撃力 | ダメ補正 | 復帰補正 | 復帰不能 | ガード | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 顎砕シーラッハ | 立ちEとしゃがみEの最大タメ版が相殺不可能に変化 | | | | | | | | | | | |
| 速炮ベルガー | 21 | — | 全体50 | −7 | ノ | C | 1000 | 91 | [illegible] | 30 | 全 | 1~14被CH判定／33~AH可能／反射不可能／ヒットストップ1／発生前に攻撃を受けると弾は発生しない／相殺時爆発部分が発生 |
| 速炮ベルガー（爆発） | 17 | 27 | — | — | 横 | C | 2000 | 83 (70) | −8 | 15 | 立屈 | 初段相殺時のみ発生／相殺不可能／反射不可能 |
| 重炮ドゥーゼ | 42 | 13 | 全体68 | — | 上 | — | 3000 | 70 | −10 | 15 | 立屈 | 1~17被CH判定／41~AH可能／34以降必ず発生／相殺不可能／ロズ キクロスで吸収不可能 |
| 散炮ファルク | 25 | 6 | 全体74 | — | ノ | A | 300×12 | 95 (80) | −2 | 11 | 全 | 1~23被CH判定／47~AH可能／反射不可能／ヒットストップ1／持続は弾1発分のもの／弾は2F間隔で発生（5、9段目は3F間隔）／発生前に攻撃を受けると弾は発生しない（発生後の弾は消えない） |
| 乱炮ファルケンハイン | (暗転) 23 | 6 | 全体99 | — | ノ | A | 300×44 | 95 (80) | −2 | 11 | 全 | 暗転後2まで被CH判定／30~AH可能／反射不可能／ヒットストップ1／持続は弾1発分のもの／弾は2F間隔で発生（17、33段目は6F間隔）／発生前に攻撃を受けると弾は発生しない（発生後の弾は消えない） |
| 巨炮ディングフェルダー | (暗転) 25 | 10・14 | 全体84 | — | 弱／ノ・横 | A・— | 2700・6800 | 91・0 | −4・−100 | 22・15 | 全 | 暗転後2まで被CH判定／AH不可能／2段目ガードクラッシュ効果／相殺不可能／反射不可能／ロズ キクロスで吸収不可能／1段目ヒットorガードの瞬間2段目に移行／発生前に攻撃を受けると弾は発生しない |
| 顎獣バルドゥール | 全体26／効果持続時間286／発動時その場にバルドゥールを設置／アルカナ必殺技&アルカナ超必殺技&アルカナブレイズはバルドゥールから発生、コマンド完成後必ず発生する／キャンセル版硬直0 | | | | | | | | | | | |
| 神炮ヴァインガルトナー | (暗転) 27 | 180 | 50 | −19 | 上 | C | 4000×60 | 50 | −20 | 40 | 全 | 被CH判定無し／反射不可能／ロズ キクロスで吸収不可能／暗転後必ず発生 |

# 神依／時のアルカナ アヌトゥパーダ

| 技名 | 発生 | 持続 | 硬直 | 硬直差 | ヒット効果 | ガード硬直 | 攻撃力 | ダメ補正 | 復帰補正 | 復帰不能 | ガード | キャンセル | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 立ちA | 5 | 1 | 12 | −1 | 弱／ノ | A | 600 | 95 (80) | −2 | 22 | 全 | 全／J | 動作中被CH判定無し |
| 立ちB | 8 | 2 | 17 | −3 | 中／下 | B | 1500 | 87 | −6 | 25 | 全 | 全／J | 5〜7相殺判定（刀部分） |
| 立ちC | 15 | 1 | 27 | −7 | 強／ノ | C | 3000 | 70 | −10 | 30 | 全 | 全 | — |
| ⬆+B | 10 | 2 | 19 | −5 | 中／上 | B | 1600 | 87 (70) | −6 | 25 | 立屈 | 全／J | 6〜9相殺判定（刀部分）／1〜16被CH判定 |
| しゃがみA | 5 | 2 | 11 | −1 | 弱／ノ | A | 500 | 95 (80) | −2 | 22 | 全 | 全 | — |
| しゃがみB | 10 | 4 | 17 | −5 | 中／下 | B | 1300 | 87 | −6 | 25 | 屈空 | 全／J | — |
| しゃがみC | 12 | 3 | 19 | −1 | 強／下 | C | 2800 | 70 | −10 | 30 | 屈空 | 全 | 11〜14相殺判定（刀部分） |
| ⬈+E | 10 | 2 | 18 | +1 | 足 | C | 1000 | 83 | −8 | 56 | 屈空 | 全 | — |
| ジャンプA | 5 | 5 | 16 | — | 弱／ノ | A | 1000 | 91 | −4 | 22 | 立空 | 全／J | — |
| ジャンプB | 8 | 1 | 27 | — | 中／上 | 8 | 1600 | 87 | −6 | 25 | 立空 | 全／J | — |
| ジャンプC | 10 | 2 | 28 | — | 強／横 | C | 2700 | 70 | −10 | 30 | 立空 | 全 | — |
| ジャンプE | 11 | 2 | 20 | — | 強／た | D | 2000 | 83 (70) | −8 | 56 | 立空 | 全 | |
| 立ちE | 16 | 2 | 21 | ±0 | 壁 | D | 1800 | 83 | −8 | 26 | 立屈 | A必・A超 | 1〜15反射判定（前）／9〜15相殺判定（上半身の前方、刀部分）／動作中被CH判定／1から8F間、属効対応 |
| 立ちE（最大タメ） | 33 | 2 | 27 | — | 壁 | E | 2300 | 83 | −8 | 26 | 立屈 | A必・A超 | 1〜26反射判定（前）／27〜32相殺判定（上半身の前方、刀部分）／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間27／鏡版動作25 |
| しゃがみE | 16 | 3 | 24 | −4 | 打 | D | 2100 | 83 | −8 | 66 | 立屈 | A必・A超 | 1〜9反射判定（前）／13〜25反射判定（前上）／13〜15相殺判定（刀部分）／動作中被CH判定／1から9F間、属効対応／持続の1F目の攻撃判定は下半身、2〜3F目振り上げた鞘 |
| しゃがみE（最大タメ） | 35 | 3 | 28 | — | 打（き） | E | 2500 | 83 | −8 | 15 | 立屈 | A必・A超 | 1〜29反射判定（前）／32〜44反射判定（前上）／32〜34相殺判定（刀部分）／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間30／鏡版動作26／持続の1F目の攻撃判定は下半身、2〜3F目振り上げた鞘 |
| レバー入れ投げ | 3 | 1 | 23 | — | — | — | 2500 | — | — | — | 64 | — | 動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／硬直が解けてから51F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |
| ニュートラル投げ | 5 | 1 | 23 | — | 打（き） | — | 500×2・1200 | 100×2・50 | 0×2・−20 | 15 | 64 | — | 動作中被CH判定無し／3段目のみHC可能 |
| 空中投げ | 3 | 1 | 23 | — | 打（き） | — | 300・500・1200 | 100×2・50 | 0×2・−20 | 15 | 64・96 | — | 動作中被CH判定無し／3段目のみHC可能／縦方向投げ間合いは高さ−24〜72 |
| 功刀 | 動作中被CH判定／全体はA：50、B：38、C：20／A：34、8：24、C：8で強化完了＆体力減少／体力減少量はA：800、B：1600、C：3200／立ちA、ジャンプC、各種E攻撃以外の通常技＆空中投げの攻撃力＋100（空中投げは合計300増加）／効果中に再度使用すると攻撃力上昇値が1回ごとに＋100される／体力0のとき使用できない／Cのみ8からHC可能 | | | | | | | | | | | | |
| 闇闇（移動）A | 7 | 9 | 14 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 7〜15超低姿勢／1〜25被CH判定／持続は打撃判定／持続が相手に接触した次のフレームで攻撃部分へ移行 |
| 闇闇（攻撃）A | 1 | 1 | 38 | −7 | 足 | C | 2400 | 83 (70) | −8 | 56 | 全 | 超・A超 | 1〜22相手をすり抜ける／動作中被CH判定無し／飛び道具判定／ヒットストップはヒット時12、ガード時9／ヒットスローはヒット時5、ガード時3 |
| 闇闇（移動）B | 9 | 12 | 14 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 9〜20超低姿勢／1〜30被CH判定／持続は打撃判定／持続が相手に接触した次のフレームで攻撃部分へ移行 |
| 闇闇（攻撃）B | 1 | 1 | 40 | −9 | 足 | C | 2600 | 83 (70) | −8 | 56 | 全 | 超・A超 | 1〜24相手をすり抜ける／動作中被CH判定無し／飛び道具判定／ヒットストップはヒット時12、ガード時9／ヒットスローはヒット時5、ガード時3 |
| 闇闇（移動）C | 11 | 18 | 17 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 11〜28超低姿勢／1〜41被CH判定／持続は打撃判定／持続が相手に接触した次のフレームで攻撃部分へ移行 |
| 闇闇（攻撃）C | 1 | 1 | 43 | −12 | 足 | C | 2800 | 70 | −10 | 56 | 全 | 超・A超 | 1〜24相手をすり抜ける／動作中被CH判定無し／飛び道具判定／ヒットストップはヒット時12、ガード時9／ヒットスローはヒット時5、ガード時3 |
| 影宿（移動） | 5 | 18 | 21 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 5〜22対打撃無敵、相手をすり抜ける／持続は打撃判定／持続が相手に接触した次のフレームで攻撃部分へ移行／1で功刀の効果消失 |
| 影宿（攻撃） | 1 | 3 | 42 | +6 | 足 | E | 3800 | 70 | −10 | 56 | 屈空 | 超・A超 | 1〜28相手をすり抜ける／動作中被CH判定無し／飛び道具判定／相殺不可能 |
| 吐切A | 9 [23] | 16 [7] | 全体40 | +2 | 中／ノ | A | 1000×2 | 91 (70) | −4 | 25 | 全 | — | 動作中被CH判定／発生、持続の［ ］は2段目のもの |
| 吐切B | 12 [28] | 25 [18] | 全体47 | ±0 | 中／ノ | A | 1000×2 | 91 (70) | −4 | 25 | 全 | — | 動作中被CH判定／発生、持続の［ ］は2段目のもの |
| 吐切C | 20 [37] | 30 [25] | 全体54 | +2 | 中／ノ | A | 1000×2 | 91 (70) | −4 | 25 | 全 | — | 動作中被CH判定／発生、持続の［ ］は2段目のもの |
| 枯霊 | 14 | 3 (12) 3 (19) 30 | 全体47 | +16 | 強／ノ | C | 1600×2・2000 | 91 (70) | −4 | 30 | 全 | — | 3段目ボタン押しっぱなしで設置可能／設置時ボタン離し後1で発生／3段目最速51Fで発生／相手の攻撃をヒットorガードした次のフレームで飛び道具消失／1で功刀の効果消失 |
| 天鎖A | 8 | 8 | 19 | — | た | D | 2000 | 83 | −8 | 56 | 立空 | 超・A超 | 1〜7対投げ無敵／動作中被CH判定無し／動作中に着地した場合着地後硬直14 |
| 天鎖B | 8 | 6・2 | 22 | — | 下・た | A・D | 500・2000 | 95・83 | −2・−8 | 22・56 | 立空 | 超・A超 | 1〜5対投げ無敵／動作中被CH判定無し／動作中に着地した場合着地後硬直14 |
| 天鎖C | 8 | 3・3・2 | 25 | — | 下×2・た | A×2・D | 500×2・2000 | 95×2・83 | −2×2・−8 | 22×2・56 | 立空 | 超・A超 | 1〜5対投げ無敵／動作中被CH判定無し／動作中に着地した場合着地後硬直14 |
| 逝斬 | 12 | 1 | 34 | — | バ | C | 3800 | 70 | −10 | 20 | 立空 | 超・A超 | 1〜12無敵／動作中被CH判定無し／動作中に着地した場合着地後硬直14／1で功刀の効果消失 |
| 巫流（構え） | — | — | 全体36 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 1〜17被CH判定／17まで追加入力可能、19で派生技に移行／レバー⬅で構えを延長（最大45F、被CH判定）／構え延長終了後2で派生技に移行、19で構え終了（終了動作中被CH判定無し） |
| 巫流（A派生） | 18+2 | 1 | 28 | +6 | 横 | C | 1500 | 83 (70) | −8 | 40 | 全 | 超・A超 | 飛び道具判定／複数回追加入力時10で移行 |
| 巫流（B派生） | 18+2 | 1 | 28 | +6 | 横 | C | 1500 | 83 (70) | −8 | 30 | 立屈 | 超・A超 | 飛び道具判定／複数回追加入力時10で移行 |
| 巫流（C派生） | 18+2 | 1 | 28 | +6 | 足（垂） | C | 1500 | 83 (70) | −8 | 56 | 屈空 | 超・A超 | 飛び道具判定／複数回追加入力時10で移行 |
| 九石 | 14 | 3 | 全体59 | +7 | 横×2・足（垂） | E | 2000×3 | 83 (70) | −8 | 40・30・56 | 全・立屈・屈空 | 超・A超 | 飛び道具判定／上、中、下の順で1Fずつ攻撃判定発生／1で功刀の効果消失 |
| 断封（当て身） | — | — | 全体31 | | | — | | | — | | — | 超・A超 | 1〜14当て身（刀部分）＆反射判定（前方）／A版1〜14頭部のやられ判定無し／1〜22被CH判定／当て身成立後30F間キャンセル可能（HC不可能）／キャンセル時、暗転後に断封による時間停止は無くなる |
| 断封（反撃）A | 38 | 3 | 25 | — | 打（き） | — | 3000 | 50 | −20 | 25 | ガ不 | — | 動作中無敵／相殺不可能／ヒットストップ24／当て身成立後38F間、神依以外時間停止 |
| 断封（反撃）B | 38 | 4 | 27 | — | 壁 | — | 3000 | 50 | −20 | 26 | ガ不 | — | 動作中無敵／相殺不可能／ヒットストップ24／当て身成立後38F間、神依以外時間停止 |
| 断封（反撃）C | 38 | 4 | 19 | — | 足 | — | 3000 | 50 | −20 | 56 | ガ不 | — | 動作中無敵／相殺不可能／ヒットストップ24／当て身成立後38F間、神依以外時間停止 |
| （空中）断封（当て身） | — | — | 全体27 | — | — | — | — | — | — | — | — | 超・A超 | 1〜9当て身（刀部分）＆反射判定（前方）、A版上半身無敵、8版下半身無敵／1〜17被CH判定／動作中に着地した場合着地後硬直8／当て身成立後30F間キャンセル可能（HC不可能）／キャンセル時、暗転後に断封による時間停止は無くなる |
| （空中）断封（反撃） | 40 | 1 | 着地後8 | — | バ | — | 3000 | 50 | −20 | 20 | ガ不 | — | 1〜40無敵／相殺不可能／ヒットストップ24／当て身成立後40F間神依以外時間停止 |
| 業刎 | 19 | 着地まで | 着地後12 | — | た | D | 3000 | 70 | −10 | 56 | 立空 | 超・A超 | 動作中被CH判定無し |
| 無想 | （暗転）6 | 21 | 20 | −36 | ノ・足（垂） | A | 0・5000 | 100・50 | 0・−20 | 22・56 | 全 | — | 暗転後2まで無敵／3〜26対投げ無敵／9〜26相手をすり抜ける／3〜29被CH判定／相殺不可能／ダウン回避不可能／1段目ガード硬直3、ヒットストップ0、ガード時のみHC可能／1段目ヒット時相手をロックする／硬直が解けてから14F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |
| 崩灯 | （暗転）3 | 着地まで | 着地後37 | — | ノ・た（垂） | 8 | 0・5000 | 100・50 | 0・−20 | 22・256 | 立空 | — | 動作中被CH判定無し／1段目ヒット時相手をロックする／相殺不可能／ダウン回避不可能／HC不可能／硬直が解けてから24F後に相手が起き上がる（地上ヒット、相手はぁと） |
| 死祀 | （暗転）3 | 24 | 20 | — | 足（垂） | — | 0・200×42・6000 | 100×43・50 | 0×43・−20 | 56 | ガ不 | — | 1〜26無敵／27〜29被CH判定／1段目ヒット時相手をロックする／相殺不可能／ダウン回避不可能／HC不可能／硬直が解けてから18F後に相手が起き上がる（相手はぁと）／1で功刀の効果消失 |
| 死祀（EF） | （暗転）3 | 9 | 16 | — | 足（垂） | — | 0・100×42・14600 | 100×43・50 | 0×43・−20 | 56 | ガ不 | — | 1〜11無敵／1段目ヒット時相手をロックする／相殺不可能／ダウン回避不可能／HC不可能／硬直が解けてから13F後に相手が起き上がる（相手はぁと）／1で功刀の効果消失 |

| 技名 | 発生 | 持続 | 硬直 | 硬直差 | ヒット効果 | ガード硬直 | 攻撃力 | ダメ補正 | 復帰補正 | 復帰不能 | ガード | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 因果の意 | バックステップ2〜24残像出現／残像が攻撃を受けると攻撃側にヒットストップ20発生（空振り扱い）／本体が攻撃を受けると残像消失／本体と残像の両方に攻撃を受けた場合、本体に攻撃が当たる | | | | | | | | | | | |
| 塵染の意 | 立ちEとしゃがみEの最大タメ時に残像を設置／残像が攻撃を受けると攻撃側にヒットストップ4発生（空振り扱い）／本体が攻撃を受けると残像消失／残像設置までの時間はタメ時間と同じ／全体はタメ時間＋18F／残像はボタン放し後「発生ー属効対応」で攻撃判定発生／発生以外は通常版と同じ／残像は持続終了時に消失／残像の攻撃は飛び道具扱い | | | | | | | | | | | |
| 虚空の意 | ➡+Dの出始めがワープに変化／18で移動先へ出現／23以降攻撃でキャンセル可能／アルカナゲージ1本消費、アルカナゲージが無い場合は通常の➡+Dになる | | | | | | | | | | | |
| 離縛の意 | 77 | 113 | 全体43 | — | 強／ノ | C | 1200×2 | 91 | −4 | 30 | 全 | 1〜14被CH判定／相殺不可能／27〜AH可能／ヒットスロー15／1段目ヒットorガード時ヒットストップ終了後25Fで2段目発生／2段目の持続は5 |
| 無量光の意 | （暗転）13 | 4 | 全体53 | +12 | 横 | E | 1000 | 50 | −20 | 30 | 全 | 動作中被CH判定無し／14〜AH可能／ケズリダメージ無し／ヒット時相手は時間停止（ヒットした瞬間から136F）／時間停止中に攻撃した場合、最後に当てた技のヒット効果が時間停止終了後に適用される |
| 離言説の意 | 全体23／効果持続時間182／エクステンドフォース行動加速倍率1.35倍／タイムカウントの進行速度2倍／キャンセル版硬直0 | | | | | | | | | | | |
| 本不生の意 | 120（暗転） | 418 | 全体120 | — | — | — | — | — | — | — | — | 暗転後相手418F時間停止／タイムカウント停止／初段のみ元のダメージ補正にさらに80%の補正ががかかる／EFの効果継続／AH不可能／時間停止中に攻撃した場合、最後に当てた技のヒット効果が時間停止終了後に適用される |

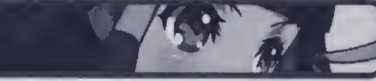
# このは／樹のアルカナ モリオモト

| 技名 | 発生 | 持続 | 硬直 | 硬直差 | ヒット効果 | ガード硬直 | 攻撃力 | ダメ補正 | 復帰補正 | 復帰不能 | ガード | キャンセル | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 立ちA | 4 | 1 | 9 | +2 | 弱／ノ | A | 600 | 95 (80) | −2 | 22 | 全 | 連／全／J | 動作中被CH判定無し |
| 立ちB | 6 | 4 | 11 | +1 | 中／ノ | B | 900 | 91 | −4 | 25 | 全 | 全／J | 3〜5相殺判定（ひざ） |
| 立ちC | 10 | 6 | 9 | +6 | 強／た | C | 2200 | 83 | −8 | 56 | 全 | 全／J | 5〜9相殺判定（胴体） |
| ⬅+A | 7 | 3 | 12 | −3 | 弱／下 | A | 1000 | 91 | −4 | 22 | 全 | 全／J | 3〜13反射判定（後上）／動作中被CH判定無し |
| ➡+B | 8 | 3 | 19 | −6 | 中／上(垂) | B | 1200 | 91 (70) | −4 | 20 | 立屈 | 全／J | 5〜7相殺判定（振り上げた足） |
| ➡+C | 24 | 4 | 24 | −7 | 足(垂) | C | 1800 | 83 (70) | −8 | 56 | 立 | — | 2〜23空中判定 |
| しゃがみA | 3 | 2 | 10 | ±0 | 弱／ノ | A | 400 | 95 (70) | −2 | 22 | 全 | 連／全 | 動作中被CH判定無し |
| しゃがみB | 6 | 3 | 15 | −2 | 中／下 | B | 700 | 91 (80) | −4 | 25 | 屈空 | 全／J | 4〜20低姿勢 |
| しゃがみC | 14 | 8 | 15 | −2 | 足 | C | 1600 | 83 | −8 | 56 | 屈空 | 全／J | 4〜34低姿勢 |
| ⬇+B | 11 | 3 | 9 | — | 中／上 | B | 1200 | 91 | −4 | 30 | 全 | 全／J | 3〜空中判定／3〜10相殺判定（上半身）／動作終了後6F目で着地 |
| ジャンプA | 3 | 5 | 15 | — | 弱／ノ | A | 600 | 91 (70) | −4 | 22 | 立空 | 全／J | 動作中被CH判定無し |
| ジャンプB | 6 | 6 | 17 | — | 中／ノ | B | 1200 | 87 | −6 | 25 | 立空 | 全／J | 5相殺判定（前方の足） |
| ジャンプC | 9 | 4 | 16 | — | 強／上 | C | 1800 | 83 | −8 | 30 | 立空 | 全 | 7〜8相殺判定（前方の足） |
| ジャンプE | 12 | 6 | 20 | — | 強／た | D | 2000 | 83 (70) | −8 | 56 | 立空 | 全 | 持続1〜2は上、3〜4は下、5は後方に攻撃判定発生 |
| 立ちE | 15 | 6 | 17 | ±0 | 壁 | D | 2300 | 83 | −8 | 26 | 立屈 | A必・A超 | 2〜8&24〜34超低姿勢／9〜11低姿勢／1〜8反射判定（前）／9〜14相殺判定（振り上げた足）／動作中被CH判定／1から8F間、属効対応 |
| 立ちE（最大タメ） | 32 | 4 | 23 | — | 壁 | E | 2800 | 83 | −8 | 26 | 立屈 | A必・A超 | 2〜26&45〜55超低姿勢／27〜28&42〜44低姿勢／1〜26反射判定（前）／27〜31相殺判定（振り上げた足）／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間27／鏡版動作24 |
| しゃがみE | 13 | 3 | 19 | +1 | 打 | D | 2200 | 83 | −8 | 66 | 立屈 | A必・A超 | 1〜4&25〜低姿勢／1〜4反射判定（前）／9〜18反射判定（前上）／動作中被CH判定／1から4F間、属効対応 |
| しゃがみE（最大タメ） | 30 | 3 | 22 | — | 打(き) | E | 2600 | 83 | −8 | 15 | 立屈 | A必・A超 | 1〜22&45〜低姿勢／1〜22反射判定（前）／26〜38反射判定（前上）／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間23／鏡版動作26 |
| レバー入れ投げ | 3 | 1 | 23 | — | — | — | 2500 | — | — | — | 64 | — | 動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／硬直が解けてから90F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |
| ニュートラル投げ | 5 | 1 | 23 | — | 打(き) | — | 300・500・1200 | 100×2・50 | 0×2・−20 | 15 | 64 | — | 動作中被CH判定無し／3段目のみHC可能 |
| 空中投げ | 3 | 1 | 23 | — | 打(き) | — | 500・1500 | 100・50 | 0・−20 | 15 | 64・96 | — | 動作中被CH判定無し／2段目のみHC可能／縦方向投げ間合いは高さ−24〜72 |
| 手裏剣（1段目） | 8 | — | 全体34 | −7 | 中／ノ | A | 400 | 95 (80) | −2 | 22 | 全 | — | 1〜18被CH判定／19で2段目移行可能／反射可能 |
| 手裏剣（2段目） | 18+6 | — | 全体34 | −9 | 中／ノ | A | 400 | 95 (80) | −2 | 22 | 全 | — | 1〜16被CH判定／17で3段目移行可能／反射可能 |
| 手裏剣（3段目） | 16+11 | — | 全体44 | −7 | ノ | B | 1800 | 83 | −8 | 30 | 全 | — | 1〜16被CH判定／反射不可能 |
| 苦無 | 10 | 地面まで | 全体30 | — | 中／下 | A | 600 | 95 (80) | −2 | 22 | 全 | — | 1〜21被CH判定／動作中に着地した場合、着地後硬直8 |
| 疾風突きA | 8 | 3 | 20 | −6 | 強／横 | B | 1600 | 83 | −8 | 20 | 全 | 超・A超 | 1〜28被CH判定／ヒット時硬直15（13まで被CH判定）／ガード時硬直14（12まで被CH判定）／ガード硬直は地上8、空中9／空振り時12〜14、ヒット後3、ガード後5まで派生技に移行可能 |
| 疾風突きB | 12 | 3 | 26 | −10 | 強／横 | B | 1800 | 83 | −8 | 25 | 全 | 超・A超 | 1〜37被CH判定／ヒット時硬直15（13まで被CH判定）／ガード時硬直18（16まで被CH判定／ガード硬直は地上8、空中9／空振り時16〜18、ヒット後3、ガード後9まで派生技に移行可能 |
| 疾風突きC | 16 | 3 | 32 | +8 | 壁 | D | 2300 | 83 | −8 | 26 | 全 | 超・A超 | 1〜46被CH判定／ヒット時硬直15（13まで被CH判定）／ガード時硬直14（12まで被CH判定）／空振り時9〜12or20〜22、ヒット後3、ガード後5まで派生技に移行可能 |
| 疾風突き（A派生） | 11 | 5 | 18 | −2 | ノ | C | 1300 | 83 (70) | −8 | 32 | 立屈 | 超・A超 | — |
| 疾風突き（B派生／⬇+B派生） | — | — | 全体43 | −35 | — | — | — | — | — | — | — | — | 9〜32無敵／32で移動先へワープ／B版は32〜空中判定／動作中被CH判定無し／硬直差はAorB版の疾風突きから派生したときのもの／C版から派生した場合硬直差−21 |
| 疾風突き（C派生） | 23 | 6 | 23 | +8 | 壁 | D | 2800 | 83 | −8 | 26 | 全 | 超・A超 | 6〜17無敵／17で移動先へワープ／1〜5、18〜48被CH判定／ヒット時硬直4（動作中被CH判定）／ガード時硬直14（12まで被CH判定） |
| 疾風突き（➡+C派生） | 17 | 4 | 24 | −7 | 足(垂) | C | 1800 | 83 (70) | −8 | 56 | 立 | — | 2〜17空中判定 |
| 滝登りA | 3 | 3 (25) 10 | 20+着地7 | −49 | 上 | B・C | 600・2000 | 91 (80)・83 | −4・−8 | 40・24 | 立屈 | 超・A超 | 1〜2無敵／3〜6対投げ無敵&足元無敵／13〜28低姿勢／2〜9、30〜空中判定／3〜31被CH判定／1段目ヒットストップはヒット時4、ガード時5／1段目ヒットorガード時10〜各種キャンセル可能／硬直はガード時のもの／ヒット時硬直7 |
| 滝登りB | 4 | 4 (26) 16 | 22+着地13 | −64 | 上 | B・C | 600・2000 | 91 (80)・83 | −4・−8 | 40・24 | 立屈 | 超・A超 | 1〜3無敵／4〜7対投げ無敵&足元無敵／15〜30低姿勢／2〜11、32〜空中判定／4〜33被CH判定／1段目ヒットストップはヒット時4、ガード時5／1段目ヒットorガード時12〜各種キャンセル可能／硬直はガード時のもの／ヒット時硬直7 |
| 滝登りC | 6 | 4・5 (25) 22 | 24+着地18 | −77 | 上 | B×2・C | 600×2・2000 | 91 (80)×2・83 | −4×2・−8 | 40×2・24 | 立屈 | 超・A超 | 1〜5無敵／6〜9対投げ無敵&足元無敵／18〜36低姿勢／2〜14、38〜空中判定／6〜39被CH判定／1〜2段目ヒットストップはヒット時4、ガード時5／1or2段目ヒットorガード時12〜各種キャンセル可能／硬直はガード時のもの／ヒット時硬直7 |
| このは隠れの術・地A | — | — | 全体48 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 10〜40無敵／41〜43対投げ無敵／1〜9被CH判定／26で中央（B版の位置）にワープ、39で移動先（左側）へワープ |
| このは隠れの術・地B | — | — | 全体45 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 10〜35無敵／36〜37対投げ無敵／1〜9被CH判定／25で移動先（中央）へワープ |
| このは隠れの術・地C | — | — | 全体55 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 10〜43無敵／44〜45対投げ無敵／1〜9被CH判定／25で中央（B版の位置）にワープ、42で移動先（右側）へワープ |
| このは隠れの術・天A | — | — | 全体51 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 10〜40無敵／26〜空中判定／1〜9、41〜51被CH判定／25で中央（B版の位置）にワープ、39で移動先（左側）へワープ |
| このは隠れの術・天B | — | — | 全体50 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 10〜40無敵／25〜空中判定／1〜9、37〜50被CH判定／25で移動先（中央）へワープ |
| このは隠れの術・天C | — | — | 全体60 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 10〜40無敵／32〜空中判定／1〜9、46〜60被CH判定／31で中央（B版の位置）にワープ、43で移動先（左側）へワープ |
| 土遁の術 | 30 | 180 | 41 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 10〜30無敵&相手をすり抜ける／7〜9対打撃無敵／1〜6被CH判定／持続は地面に潜っている時間／潜り中やられ判定は土の部分のみ／潜り中〜硬直1F目対投げ無敵&相手をすり抜ける／潜り中2〜派生技に移行可能 |
| 土遁の術（A派生） | 8 | — | 全体19 | — | 中／下 | B | 100 | 50 | −20 | 30 | 全 | — | 動作終了後、潜り持続時間が180Fに回復／再度Aで中断動作へ移行 |
| 土遁の術（B派生） | 22 | 10 | 着地後25 | +4 | バ | C | 2000 | 83 (70) | −8 | 10 | 立空 | 超・A超 | 1〜14無敵／1〜7相手をすり抜ける／1で移動先へワープ／15〜25（着地まで）被CH判定／ガード時跳ね返り動作（全体16、被CH判定無し）へ移行／着地後硬直2〜14派生技に移行可能 |
| 土遁の術（C派生） | 6 | 4・5 (25) 22 | 24+着地18 | −77 | 上 | B×2・C | 600×2・2000 | 91 (80)×2・83 | −4×2・−8 | 40×2・24 | 立屈 | 超・A超 | 1〜5無敵／6〜9対投げ無敵&足元無敵／18〜36低姿勢／2〜14、38〜空中判定／6〜39被CH判定／1〜2段目ヒットストップはヒット時4、ガード時5／1or2段目ヒットorガード時12〜各種キャンセル可能／硬直はガード時のもの／ヒット時硬直7 |
| 土遁の術（中断） | — | — | 全体11 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 1のみ潜り状態と同性能／被CH判定無し |
| 変わり身の術（当て身） | — | — | 全体22 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 2〜13当て身可能（飛び道具含む） |
| 変わり身の術A | — | — | 全体33 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 1〜28無敵／29〜30対打撃無敵／1〜17相手をすり抜ける／1で移動先へワープ／動作中被CH判定無し／当て身成立後32F間時間停止 |
| 変わり身の術B | — | — | 全体35 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 1〜30無敵／1〜24相手をすり抜ける／1で移動先へワープ／動作中被CH判定無し／当て身成立後32F間時間停止 |
| 変わり身の術C | — | — | 全体35 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 1〜28無敵／29〜32対打撃無敵／1〜17相手をすり抜ける／1で移動先へワープ／動作中被CH判定無し／当て身成立後30F間時間停止 |
| むささびの術 | — | — | 着地まで | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 1〜5被CH判定／10〜各種攻撃でキャンセル可能／40〜レバー⬇で動作中断可能 |
| 飯綱落としの術A | 3 | 1 | 着地後20 | — | — | — | 3200 | — | — | — | 120・140 | 超・A超 | 1〜21被CH判定／硬直が解けてから39F後に相手が起き上がる（相手はぁと）／縦方向投げ間合いは高さ−24〜116 ※1、※2 |
| 飯綱落としの術B | 5 | 1 | 着地後20 | — | — | — | 3600 | — | — | — | 140・140 | 超・A超 | 1〜23被CH判定／硬直が解けてから37F後に相手が起き上がる（相手はぁと）／縦方向投げ間合いは高さ−24〜116 ※1、※2 |
| 飯綱落としの術C | 7 | 1 | 着地後20 | — | — | — | 4000 | — | — | — | 160・140 | 超・A超 | 1〜25被CH判定／硬直が解けてから33F後に相手が起き上がる（相手はぁと）／縦方向投げ間合いは高さ−24〜116 ※1、※2 |
| 隼蹴り | 19 | 着地まで | 着地後25 | +4 | バ | C | 2000 | 83 (70) | −8 | 10 | 立空 | 超・A超 | 着地まで被CH判定／ガード時跳ね返り動作（全体16、被CH判定無し）へ移行／着地後硬直2〜14派生技に移行可能 |
| 転がり | — | — | 全体20 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 1〜9無敵／10〜13対投げ無敵／1〜15相手をすり抜ける／動作中被CH判定無し／15〜ホーミングキャンセル可能 |
| このは百分身の術 | (暗転) 12 | 15 | 33 | −40 | た(き) | A | [illegible]・4000・4000 | 91・100・50 | −4・0・−20 | 120 | 全 | — | 暗転後1〜26無敵／27〜30対打撃無敵／31〜被CH判定／1段目ヒット時相手をロックする／空中の相手にヒットしない／相殺不可能／当て身不可能／ガード時ガード硬直3、ヒットストップ0、硬直41（1〜12相手をすり抜ける、動作中被CH判定）／ダウン回避不可能／硬直が解けてから41F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |
| このは落としの術 | 2 (暗転) 0 | 1 | 34 | — | — | — | 3400 or 4000 or 5600 or 7200 | — | — | — | 72 | — | 暗転まで無敵／暗転〜32被CH判定／投げ成立後レバーを回すと4段階にダメージアップ／ダウン回避不可能／硬直が解けてから46F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |
| このは乱れ苦無の術 | (暗転) 6 | 地面まで | 全体71 | — | た | D | 700×9 | 91 (80) | −4 | 56 | 全 | — | 暗転〜56被CH判定／反射不可能／動作中に着地した場合着地後硬直8／6、22、38F目で苦無を3本ずつ投げる |
| このはすぺしゃる | (暗転) 4 | 18 | 着地後32 | — | — | — | 0・13800 | — | — | — | 80・200 | — | 暗転〜3無敵／落下中対投げ無敵／4〜着地後硬直終了まで被CH判定／連続技の場合1段目ダメージ補正91%／ダウン回避不可能／硬直が解けてから[illegible]F後に相手が起き上がる（相手はぁと）／縦方向投げ間合いは高さ−100〜100 ※2 |
| このはすぺしゃる（EF） | [illegible] | 15 | 着地後28 | — | — | — | 0・16800 | — | — | — | 80・200 | — | 暗転〜3無敵／落下中対投げ無敵／4〜着地後硬直終了まで被CH判定／連続技の場合1段目ダメージ補正91%／ダウン回避不可能／硬直が解けてから52F後に相手が起き上がる（相手はぁと）／縦方向投げ間合いは高さ−100〜100 ※2 |

※1：地面にたたき付けた後14〜ホーミングキャンセル可能／着地後硬直2〜各種キャンセル可能／空中やられ中の相手にもヒット　※2：連続技に組み込める／連続技でのヒットは投げ間合いではなく別途攻撃判定で判定

| 技名 | 発生 | 持続 | 硬直 | 硬直差 | ヒット効果 | ガード硬直 | 攻撃力 | ダメ補正 | 復帰補正 | 復帰不能 | ガード | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 摂取 | 立ちEとしゃがみEヒット時に体力回復／通常版は与えたダメージの20%回復／最大タメ版は与えたダメージの50%回復 | | | | | | | | | | | |
| 蔦（地上&空中⬇⬅➡版） | 21 | 13 | 11 | +11 | 横(き) | C | 800・1000 | 95・83 | −2・−8 | 13 | 全 | 1〜8被CH判定／相殺不可能／2段目ヒット時相手をロックする／2段目ヒットした瞬間AH可能 |
| 蔦（地上➡⬇⬅版） | 17 | 14 | 14 | 7 | 下(き) | C | 800・1000 | 95・83 | −2・−8 | 16 | 全 | 1〜8被CH判定／相殺不可能／2段目ヒット時相手をロックする／2段目ヒットした瞬間AH可能 |
| 蔦（空中➡⬇⬅版） | 21 | 14 | 10 | — | 上(き) | C | 800・1000 | 95・83 | −2・−8 | 8 | 全 | 1〜8被CH判定／相殺不可能／2段目ヒット時相手をロックする／2段目ヒットした瞬間AH可能 |
| 種蒔き | — | — | 全体34 | — | — | — | — | — | — | — | — | 1〜10orボタン放し後6or最大タメ時34まで被CH判定／ボタン押しっぱなしで種の飛距離を長くできる／最大タメ時全体58／15orボタン放し後11or最大タメ時39以降AH可能／14orボタン放し後10or最大タメ時38以降必ず種放出／27orボタン放し後23or最大タメ時51で種にやられ判定発生、攻撃を受けると破壊される／種蒔きの種は最大3個まで設置可能／種は種設置後300Fで消える |
| 種蒔き（花） | 21 | 5 | — | — | 足(垂) | C | 2000 | 83 (70) | −8 | 56 | 屈空 | 設置した種に相手が触れると発生 |
| 養分吸収 | (暗転) 10 | 9 | 25 | −14 | ノ | A | 0・200×n | 100 | 0 | 22 | 全 | 暗転中被CH判定／相殺不可能／AH不可能／ケズリダメージ無し／ボタン連打とレバガチャで攻撃回数増加／攻撃回数1回に付き体力100回復 |
| 花満開 | (暗転) | — | 全体7 | — | — | — | — | — | — | — | — | 暗転中被CH判定／AH不可能／暗転後必ず種放出／花満開の種が1個でもあると使用できない（種蒔きの種のみなら使用可能）／空中版は全体17 |
| 恵みの光 | 全体26／効果持続時間192／30F毎に体力1ドット回復（1ドットの体力値は最大体力によって変化、体力ゲージ全体188ドット）／ヒットストップ中は回復しない（暗転中は回復する）／キャンセル版硬直0 | | | | | | | | | | | |
| 禁断の実と花 | (暗転) 19 | 1 | 全体63 | — | — | — | 10000 | 100 | 0 | — | — | 相手の位置をサーチする／AH不可能／ダウン回避不可能／硬直が解けてから52F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |

# 舞織／土のアルカナ オホツチ



| 技名 | 発生 | 持続 | 硬直 | 硬直差 | ヒット効果 | ガード硬直 | 攻撃力 | ダメ補正 | 復帰補正 | 復帰不能 | ガード | キャンセル | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 立ちA | 3 | 2 | 13 | −3 | 弱／ノ | A | 500 | 95 (80) | −2 | 22 | 全 | 当連／全／J | 動作中被CH判定無し |
| 立ちB | 7 | 6 | 12 | −2 | 中／上 | 8 | 1000 | 91 | −4 | 25 | 全 | 全／J | 4〜12相殺判定（7〜10腕、そのほかはコマ） |
| 立ちC | 14 | 4 | 12 | +5 | 強／た | C | 2000 | 83 | −8 | 56 | 全 | 全／J | 5〜13相殺判定（頭＆振り下ろす腕） |
| ➡+A | 6 | 12 | 16 | −1 | 中／横 | B | 1100 | 91 (70) | −4 | 25 | 全 | 全 | 2〜5相殺判定（頭）／動作中被CH判定無し／飛び道具判定／25〜各種キャンセル可能 |
| ➡+B | 12 | 10 (11) 9 | 20 | −2 | 中／ノ | 8 | 600 ×2 | 95 | −2 | 25 | 屈空 | 全 | 2段目ヒットorガード時相手を引き寄せる／飛び道具判定／46〜各種キャンセル可能 |
| ➡+C | 22 | 5 (14) 12 | 9 | +6 | 強・ノ（垂） | C・B | 2000・600 | 83 (70)・95 (70) | −8・−2 | 56・30 | 立空・屈空 | 全 | 1〜49被CH判定／2段目ガード時相手を引き寄せる／飛び道具判定／57〜各種キャンセル可能 |
| しゃがみA | 4 | 2 | 12 | −2 | 弱／ノ | A | 500 | 95 (80) | −2 | 22 | 全 | 当連／全／J | 動作中被CH判定無し |
| しゃがみB | 9 | 4 | 17 | −5 | 中／上 | B | 1000 | 91 | −4 | 25 | 全 | 全／J | — |
| しゃがみC | 12 | 18 (14) 14 | 20 | −1 | 強・足（垂） | C | 1000 ×2 | 91 | −4 | 30・56 | 屈空 | 全 | 1〜15被CH判定／飛び道具判定／63〜各種キャンセル可能 |
| ⬇+A | 8 | 6 (6) 4 | 10 | +4 | 弱 横・弱／ノ | A | 600 ×2 | 95 (80) | −2 | 22 | 屈空 | 全 | 動作中被CH判定無し／2段目ヒットorガード時相手を引き寄せる／飛び道具判定／30〜各種キャンセル可能 |
| ⬇+B | 24 | 4・4・1 | 12 | +7 | 中／ノ | A | 600 ×3 | 95 (80) | −2 | 25 | 屈空・全×2 | — | 14〜29相殺判定（舞織本体）／1〜3被CH判定／飛び道具判定 |
| ジャンプA | 5 | 6 | 12 | — | 弱／ノ | A | 600 | 95 (80) | −2 | 22 | 立空 | 当連／全／J | 動作中被CH判定無し |
| ジャンプB | 7 | 14 | 21 | — | 中／ノ | B | 1000 | 91 | −4 | 22 | 全 | 全／J | 飛び道具判定／16〜各種キャンセル可能 |
| ジャンプC | 11 | 14 | 14 | — | た | B | 1700 | 83 | −8 | 56 | 全 | 全 | 1〜10相殺判定（上半身）／1〜28被CH判定／飛び道具判定／27〜各種キャンセル可能 |
| ジャンプE | 6 | 20・15 | 14 | — | 強／ノ | C | 1000 | 91 | −4 | 36 | 全 | — | 4〜5相殺判定（足先以外）／動作中被CH判定／相殺不可能／飛び道具判定 |
| ジャンプ中➡+B | 16 | 20 | 全体35 | — | 中／横 | 8 | 1000 | 91 | −4 | 25 | 全 | — | 飛び道具判定 |
| 立ちE | 12 | 10 | 20 | −7 | 壁 | D | 2300 | 83 | −8 | 26 | 立屈 | A必・A超 | 10〜11相殺判定（胸部）／15〜21相殺判定（伸ばした腕）／1〜7、12〜23反射判定（前）／動作中被CH判定／1から7F間、属効対応 |
| 立ちE（最大タメ） | 34 | 6 | 25 | — | 壁 | E | 2800 | 83 | −8 | 26 | 立屈 | A必・A超 | 32〜33相殺判定（胸部）／36〜39相殺判定（伸ばした腕）／1〜30、34〜42反射判定（前）／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間31／鏡版動作27 |
| しゃがみE | 11 | 11 | 17 | −5 | 打 | D | 2300 | 83 | −8 | 66 | 立屈 | A必・A超 | 9〜10相殺判定（首下〜ひざ）／1〜6、9〜21反射判定（前上）／動作中被CH判定／1から6F間、属効対応 |
| しゃがみE（最大タメ） | 27 | 15 | 12 | — | 打（き） | E | 2500 | 83 | −8 | 15 | 立屈 | A必・A超 | 24〜26（首下〜ひざ）／1〜21、24〜41（前上）／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間22／鏡版動作21 |
| レバー入れ投げ | 3 | 1 | 23 | — | — | — | 2500 | — | — | — | 64 | — | 動作中被CH判定無し／ダウン回避不能／硬直が解けてから90F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |
| ニュートラル投げ | 5 | 1 | 23 | — | 壁 | — | 300×2・1500 | 100×2・50 | 0×2・−20 | 26 | 64 | — | 動作中被CH判定無し／3段目のみHC可能 |
| 空中投げ | 3 | 1 | 23 | — | バ | — | 500×2・1000 | 100×2・50 | 0×2・−20 | 20 | 64・96 | — | 動作中被CH判定無し／3段目のみHC可能／縦方向投げ間合いは高さ−24〜72 |
| 雪花の舞（ヒモ部分） | 9 | 1 | 26 | — | 強／横 | D | 1000 | 91 | −4 | 30 | 立空 | 超・A超 | ヒットorガード時10で派生技に移行可能／派生技に移行時、雪花の舞でのコマ部分は発生しない |
| 月花の舞（ヒモ部分） | 9+7 | 2 | 12 | — | 強／横 | C | 1000 | 91 | −4 | 30 | 立空 | — | ヒットorガード時相手を引き寄せる／ヒットorガード時11まで派生技に移行可能／派生技に移行時、コマ部分は発生しない |
| 雪花の舞／月花の舞（コマ部分）A | 9 | 57 | — | — | 足（垂） | 8 | 1000 | 91 | −4 | 56 | 全 | — | 反射不可能／コマの攻撃判定消失後19＆ヒットorガードした瞬間から26まで雪花の舞を使用できない |
| 雪花の舞／月花の舞（コマ部分）B | 7 | 63 | — | — | 足（垂） | 8 | 1000 | 91 | −4 | 56 | 全 | — | 反射不可能／コマの攻撃判定消失後19＆ヒットorガードした瞬間から26まで雪花の舞を使用できない |
| 雪花の舞／月花の舞（コマ部分）C | 7 | 57 | — | — | 足（垂） | B | 1000 | 91 | −4 | 56 | 全 | — | 反射不可能／コマの攻撃判定消失後19＆ヒットorガードした瞬間から26まで雪花の舞を使用できない |
| 桜花の舞 A | 11 | 5 | 27 | −20 | ノ・打（き） | A | 100・2000 | 100・83 | 0・−8 | 22・8 | 立屈 | 超・A超 | 3〜18頭部にやられ判定無し／1段目ヒット時相手をロックする／1段目ガードor2段目ヒット後各種キャンセル可能 |
| 桜花の舞 B | 19 | 5 | 23 | −16 | ノ・打（き） | A | 100・2000 | 100・83 | 0・−8 | 22・8 | 立屈 | 超・A超 | 17〜24頭部にやられ判定無し／1〜16被CH判定／1段目ヒット時相手をロックする／1段目ガードor2段目ヒット後各種キャンセル可能 |
| 桜花の舞 C | 11 | 5 | 29 | −22 | ノ・打（き） | A | 100・2000 | 100・83 | 0・−8 | 22・8 | 屈 | 超・A超 | 11〜18頭部にやられ判定無し／1段目ヒット時相手をロックする／1段目ガードor2段目ヒット後各種キャンセル可能 |
| 街風駆け A | 1 [6] | 21 [4] | 全体32 | — | 壁 | D | 2800 | 83 | −8 | 26 | 全 | — | 1対投げ無敵＆足元無敵／2〜空中判定／動作中被CH判定／相殺不可能／［ ］は鼓音が相手に接触後のもの／接触後1〜鼓音は無敵 ※1 |
| 街風駆け B | 1 [6] | 26 [4] | 全体38 | — | 壁 | D | 2800 | 83 | −8 | 26 | 全 | — | 1対投げ無敵＆足元無敵／2〜空中判定／動作中被CH判定／相殺不可能／［ ］は鼓音が相手に接触後のもの／接触後1〜鼓音は無敵 ※1 |
| 街風駆け C | 1 [24] | 31 [1] | 全体44 | — | 壁 | — | 3000 | 70 | −10 | 26 | 全 | — | 1対投げ無敵＆足元無敵／2〜空中判定／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／相殺不可能／［ ］は鼓音が相手に接触後のもの／接触後1〜鼓音は無敵 ※1 |
| 雷神落とし | 10 | 落下中〜着地後1まで | 全体51 | — | 中／た×n・ノ（垂） | A×n・C | 500×n・1700 | 95 (80)×n・83 | −2×n・−8 | 56×n・30 | 立空×n・全 | — | 1〜12対投げ無敵／9〜32空中判定／1〜35被CH判定／5以降必ず発生／着地後鼓音は無敵／データは「落下部分」・「着地部分」のもの／落下部分ガード時着地部分は発生しない／落下部分ヒット時持続は1（5）×n／着地部分のみヒットした場合、攻撃力2000 ※1 |
| 飛計踏翔け | 38 | — | 全体47 | — | 中／ノ | B | 1500 | 87 | −6 | 25 | 全 | — | 3〜16足元無敵／2〜28空中判定／1〜31被CH判定／32以降必ず発生／⬇⬆⬅版は相手を引き寄せる ※2 |
| 飛計踏翔け（空中） | 36 | — | 全体40 | — | 中／ノ | B | 1500 | 87 | −6 | 25 | 全 | — | 1〜31被CH判定／32以降必ず発生／⬇⬆⬅版は相手を引き寄せる ※2 |
| 雅楽備え | 50 | 600 | 全体28 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 動作中被CH判定無し／持続中に特定のアルカナ必殺技を使用すると、小糸（小唄）から発生する／アルカナ必殺技使用後小糸（小唄）は画面外へ移動／3移行必ず小糸（小唄）出現／小糸（小唄）にやられ判定無し ※2※3 |
| 破魔の獅子吼 | (暗転) 6 | 落下中〜着地後2 (30) 14 | 全体114 | +17 | バ・壁 | E | 3000・5000 | 70・50 | −10・−20 | 120・26 | 立空・全 | — | 暗転〜32無敵／2〜55空中判定／相殺不可能／35〜被CH判定／相手の位置をサーチする／鼓音は無敵 ※1 |
| (空中) 破魔の獅子吼（1段目ヒット） | (暗転) 5 | 着地まで | 全体116 | — | 下（垂）・バ（垂）×n | C・A×n | 1000・600×n・2000 | 70・95×n・83 | −10・−2×n・−8 | 10・20×n | 立空×n・全 | — | 動作中被CH判定／暗転後必ず発生／近距離のみ相手の位置をサーチする／1段目ヒット時ヒットストップ32／鼓音は無敵 ※1 |
| (空中) 破魔の獅子吼（1段目ガード） | (暗転) 5 | 落下中〜着地後2 | 全体116 | — | 下（垂）×n・壁 | C×n・E | 500×n・1700 | 95 (80)×n・83 | −2×n・−4 | 10×n | 立空×n・全 | — | 動作中被CH判定／暗転後必ず発生／近距離のみ相手の位置をサーチする／ヒット時ヒットストップ32／鼓音は無敵／データは2段目以降 ※1 |
| 退魔の瑞鶴 | (暗転) 38 | — | 全体93 | — | 中／ノ×4・打（き）・中／下×4・バ | A×4・E・A×4・E | 500×4・1500・500×4・1500 | 95×4・87・95×4・87 | −2×4・−6・−2×4・−6 | 22×4・15・22×4・20 | 全 | — | 暗転後1〜81空中判定／暗転後1〜67被CH判定／前方→後方で発生／1人目発生後30Fで2人目発生／2人目発生する1フレーム前まで被CH判定／小糸と小唄は無敵 ※2 |
| (空中) 退魔の瑞鶴 | (暗転) 53 | — | 着地後12 | — | 中／ノ×4・打（き）・中／下×4・バ | A×4・E・A×4・E | 500×4・1500・500×4・1500 | 95×4・87・95×4・87 | −2×4・−6・−2×4・−6 | 22×4・15・22×4・20 | 全 | — | 暗転後1〜82被CH判定／後方→前方で発生／1人目発生後30Fで2人目発生／2人目発生する1フレーム前まで被CH判定／小糸と小唄は無敵 ※2 |
| 雪月花の舞 | (暗転) 9 | 3×15 | 全体36 | — | た | C | 500×15 | 95 | −2 | 56 | 全 | — | 1〜21無敵／動作中被CH判定無し |
| 神来社の矢 | (暗転) 11 | — | 全体48 | +13 | 壁 | E | 4400 | 83 (70) | −8 | 26 | 全 | — | 動作中被CH判定無し／相殺不可能／ロズ キクロスで吸収不可能／暗転中「鼓舞」へ、暗転後25〜35「禊」へ移行可能 |
| 神来社の矢 鼓舞 | (暗転) 7 | — | 全体57 | +10 | 壁 | E | 6600 | 70 | −10 | 26 | 全 | — | 動作中被CH判定無し／相殺不可能／ロズ キクロスで吸収不可能／ヒットストップ30／暗転中「神座」へ移行可能 |
| 神来社の矢 神座 | (暗転) 2 | — | 全体60 | +12 | 壁 | E | 8800 | 50 | −20 | 26 | 全 | — | 動作中被CH判定無し／相殺不可能／ロズ キクロスで吸収不可能／ヒットストップ40 |
| 神来社の矢 禊 | (暗転) 12 | — | 全体49 | +13 | 壁 | E | 4400 | 83 (70) | −8 | 26 | 全 | — | 動作中被CH判定無し／相殺不可能／ロズ キクロスで吸収不可能／暗転後25〜36「祓」へ移行可能 |
| 神来社の矢 祓 | (暗転) 12 | — | 全体58 | +4 | 壁 | E | 4400 | 83 (70) | −8 | 26 | 全 | — | 動作中被CH判定無し／相殺不可能／ロズ キクロスで吸収不可能 |
| 神来社の矢（EF） ※4 | (暗転) 10 | — | 全体42 | +18 | 壁 | E | 4400 | 83 (70) | −8 | 26 | 全 | — | 動作中被CH判定無し／相殺不可能／ロズ キクロスで吸収不可能／暗転中「鼓舞」へ、暗転後22〜31「禊」へ移行可能 |
| 神来社の矢 鼓舞（EF） ※4 | (暗転) 7 | — | 全体50 | +17 | 壁 | E | 6600 | 70 | −10 | 26 | 全 | — | 動作中被CH判定無し／相殺不可能／ロズ キクロスで吸収不可能／ヒットストップ30／暗転中「神座」へ移行可能 |
| 神来社の矢 神座（EF） | (暗転) 2 | — | 全体52 | +20 | 壁 | E | 11000 | 50 | −20 | 26 | 全 | — | 動作中被CH判定無し／相殺不可能／ロズ キクロスで吸収不可能／ヒットストップ40 |
| 神来社の矢 禊（EF） ※4 | (暗転) 11 | — | 全体42 | +19 | 壁 | E | 4400 | 83 (70) | −8 | 26 | 全 | — | 動作中被CH判定無し／相殺不可能／ロズ キクロスで吸収不可能／暗転後22〜31「祓」へ移行可能 |
| 神来社の矢 祓（EF） ※4 | (暗転) 11 | — | 全体50 | +11 | 壁 | E | 4400 | 83 (70) | −8 | 26 | 全 | — | 動作中被CH判定無し／相殺不可能／ロズ キクロスで吸収不可能 |

※1：鼓音が相手の攻撃を受けると攻撃しない／鼓音が画面外に移動開始してから42まで鼓音を呼び出せない　※2：ヒットorガードor相殺orつぶされた場合、ヒットストップ終了後120F間小糸（小唄）を呼び出せない／空振りの場合は画面外に消えるまで呼び出せない　※3：雅楽備えで小糸（小唄）から発生しないアルカナ技……ロズ キクロス、火攻焔、轟天黒、ズィヒエル、シェ　レ、ファレン、マルテルン、デシリュ　ル、ミルワール、アンヴァリデ、スティリア、ニトルム、エピドシス、ブレス、スプレンギァ、プラグノース、ノーブルフォトン（EF中）、ジャッジメントレイ（EF中）、ラスターフォース、セレスティアルゲート（EF中）、インペリアルディビジョン（EF中）、アクセンタス、ヴィーヴォ、カンティレーナ、タセット、摘果、劒刺ザロモン、ソーマ、パドラソーマ　※4：数値は時、土以外のもの／基本性能は通常時と同様（変化はEF中の動作速度上昇によるもの）

| 技名 | 発生 | 持続 | 硬直 | 硬直差 | ヒット効果 | ガード硬直 | 攻撃力 | ダメ補正 | 復帰補正 | 復帰不能 | ガード | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 磐石 | 立ちEとしゃがみEの属効対応＆タメ時間中にガード効果を付加（立ちEは立ちガード、しゃがみEはしゃがみガードを付加）／立ちE（しゃがみE）でガード時、ダメージ補正が発生する | | | | | | | | | | | |
| 岩戸 | ➡+Dの動作開始17〜ボタン離し後1に立ちガードを付加／➡+Dでガード時、ダメージ補正が発生する | | | | | | | | | | | |
| 要石 | 49 | 32 | 全体54 | — | た | D | 2200 | 83 | −8 | 56 | 全 | 1〜20被CH判定／32〜AH可能／22以降必ず発生／発生時レバー左右で岩の落下位置を調整可能／持続は地上版のもの |
| 開地門 | 23 | 5 | 59 | +6 | 強／横 | E | 4200 | 50 | −20 | 56 | 全 | 1〜11被CH判定／相殺不可能／地上版51〜、空中版41〜AH可能／ヒットストップ42／ロズ キクロスで吸収不可能 |
| 開地門 殺鬼道 | (暗転) 17 | 5 | 61 | — | 壁 | — | 8200 or 6400 | 50 | −20 | 26 | 全 | 暗転中被CH判定／相殺不可能／ガードクラッシュ効果／ヒットストップ48／地上版47〜、空中版28〜AH可能／拳の中心部分クリーンヒット判定（攻撃力8200）／ロズ キクロスで吸収不可能 |
| 開天府 滅鬼陣 | (暗転) 19 | 7 | 全体96 | — | — | C | 3000 | 70 | −10 | — | 立 | 1〜8被CH判定／相殺不可能／10で相手をサーチ＆必ず発生／24〜AH可能／ダウン回避不可能／ロズ キクロスで吸収不可能／硬直が解けてから70F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |
| 地霊尊 軍奉行 | 全体30／効果持続時間181／エクステンドフォースの行動加速効果が無効／ロック技以外でのけぞらない／ガードできない（盤石、岩戸でのガードは可能）／横方向への移動速度が3割減少／キャンセル版硬直0 | | | | | | | | | | | |
| 大土神 大祓詞 | (暗転) 106 | 11 | 全体65 | — | 打（き＆垂） | — | 12000 | 50 | −20 | 36 | 全 | ヒットストップ48／相殺不可能／AH不可能／ガードクラッシュ効果／ケズリダメージ4000／ロズ キクロスで吸収不可能 |

# 美凰／火のアルカナ ランゴン

| 技名 | 発生 | 持続 | 硬直 | 硬直差 | ヒット効果 | ガード硬直 | 攻撃力 | ダメ補正 | 復帰補正 | 復帰不能 | ガード | キャンセル | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 立ちA | 3 | 1 | 10 | −1 | 中／ノ | A | 500 | 95 (80) | −2 | 22 | 全 | 全／J | 動作中被CH判定無し／ヒット時の10以降、必殺技＆←+A＆立ち8＆しゃがみ8＆→+Bに移行可能／地上ユヒット時発生3F以内の技が連続ヒットする |
| 立ちB | 9 | 3 | 8 | +5 | 強／横 | 8 | 1500 | 87 (80) | −6 | 25 | 全 | 全 | 8〜11相殺判定（腕周囲）／動作中被CH判定／地上ヒット時発生8F以内の技が連続ヒットする |
| 立ちC | 7 | 3 | 21 | −3 | 強／横 | C | 2300 | 83 | −8 | 30 | 全 | 全／J | 7〜9相殺判定（胸〜腕） |
| ←+A | 5 | 3 | 12 | −3 | 中／ノ | A | 700 | 91 | −4 | 22 | 屈空 | 全 | 5〜7相殺判定（前足）／動作中被CH判定無し／ヒット時の12以降、必殺技＆立ちB＆しゃがみ8＆→+8に移行可能 |
| →+B | 11 | 4 | 16 | −4 | 上 | 8 | 1500 | 87 (70) | −6 | 25 | 立屈 | 全／J | 11〜14相殺判定（前足） |
| →+C | 19 | 11 | 13 | −1 | 横 | D | 2500 | 83 | −8 | 40 | 全 | 全 | 14〜29低姿勢＆反射判定（前） |
| しゃがみA | 4 | 2 | 8 | ±0 | 中／下 | A | 500 | 95 (70) | −2 | 22 | 屈空 | 全 | 動作中被CH判定無し／ヒット時の11以降、必殺技＆←+A＆立ち8＆しゃがみ8＆→+Bに移行可能／地上ヒット時発生4F以内の技が連続ヒットする |
| しゃがみB | 9 | 1 | 11 | +9 | 強／横 | C | 1200 | 87 (80) | −6 | 25 | 全 | 全 | 9相殺判定（腕周囲）／動作中被CH判定／地上ヒット時発生7F以内の技が連続ヒットする |
| しゃがみC | 7 | 2 | 28 | −9 | 足 | C | 1500 | 83 (70) | −8 | 56 | 屈空 | 全 | 5〜19低姿勢 |
| ジャンプA | 4 | 4 | 19 | — | 弱／ノ | A | 600 | 95 (80) | −2 | 22 | 立空 | 全／J | 動作中被CH判定無し |
| ジャンプB | 6 | 5 | 22 | — | 中／ノ | B | 1200 | 91 | −4 | 25 | 立空 | 全／J | — |
| ジャンプC | 10 | 2 | 25 | — | 強／横 | C | 2400 | 83 | −8 | 30 | 立空 | 全 | — |
| ジャンプE | 6 | 2 (6) 2 | 30 | — | 上×2 | 8×2 | 1600 ×2 | 87 (70) ×2 | −6 | 30 | 立空 | 全／J | 1〜27被CH判定 |
| 立ちE | 8 | 3 | 26 | −6 | 壁 | D | 2400 | 83 | −8 | 26 | 立屈 | A必・A超 | 7〜10相殺判定（頭〜胴体）／動作中被CH判定／1から4F間、属効対応 |
| 立ちE（最大タメ） | 29 | 3 | 30 | — | 壁 | E | 2900 | 83 | −8 | 26 | 立屈 | A必・A超 | 25〜31相殺判定（頭〜胴体）／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間24／鏡版動作25 |
| しゃがみE | 13 | 2 | 26 | −5 | 打 | D | 2400 | 83 | −8 | 66 | 立屈 | A必・A超 | 7〜9（足元以外前面）、10〜12相殺判定（肩〜前足）／10〜17反射判定（前上）／動作中被CH判定／1から6F間、属効対応 |
| しゃがみE（最大タメ） | 33 | 5 | 39 | — | 打（き） | E | 2800 | 83 | −8 | 15 | 立屈 | A必・A超 | 27〜29相殺判定（前面）／30〜32相殺判定（腕〜前足）／30〜54反射判定（前上）／34〜空中判定／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間24／鏡版動作27 |
| レバー入れ投げ | 3 | 1 | 23 | — | — | — | 2500 | — | — | — | 64 | — | 動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／硬直が解けてから81F後に相手が起き上かる（相手はぁと |
| ニュートラル投げ | 5 | 1 | 23 | — | 強 | — | 300・500・1200 | 100×2・50 | 0×2・−20 | — | 64 | — | 動作中被CH判定無し／3段目のみHC可能／ヒット時強制立たせ効果、発生5F以内の技が確定する |
| 空中投げ | 3 | 1 | 23 | — | — | — | 2500 | — | — | — | 64・96 | — | 動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／硬直差が解けてから48F後に相手が起き上がる（相手はぁと）／縦方向投げ間合いは高さ−24〜72 |
| 白虎崩虔 A | 8 | 13 | 14 | −3 | 横 | D | 2000 | 83 | −8 | 18 | 全 | 超・A超 | 8対投げ無敵／9〜17空中判定／1〜17被CH判定 |
| 白虎崩虔 B | 11 | 13 | 14 | −3 | 横 | D | 2500 | 83 (70) | −10 | 18 | 全 | 超・A超 | 11対投げ無敵／12〜22空中判定／1〜22被CH判定 |
| 白虎崩虔 C | 14 | 13 | 16 | −3 | 壁 | E | 3000 | 70 | −10 | 26 | 全 | 超・A超 | 14対投げ無敵／15〜25空中判定／1〜25被CH判定 |
| 青龍穴山 A | 4 | 6 | 30＋着地14 | −27 | 上 | D | 2400 | 70 | −10 | 35 | 全 | 超・A超 | 1〜5下半身無敵＆対投げ無敵／5〜空中判定 |
| 青龍穴山 B | 8 | 15 | 36＋着地14 | −42 | 打 | D | 3000 | 70 | −10 | 37 | 全 | 超・A超 | 1〜10上半身無敵／1〜8対投げ無敵／9〜空中判定 |
| 青龍穴山 C | 12 | 23 | 63＋着地14 | −76 | 打 | D | 3600 | 70 | −10 | 48 | 全 | 超・A超 | 1〜11無敵／12〜14対打撃無敵　15〜20頭部のみ無敵／9〜空中判定 |
| 玄武踏陣 A | 11 | 1 | 19 | −4 | 中／横 | 8 | 200 | 95 | −2 | 22 | 全 | 超・A超 | 13〜21派生技に移行可能／ヒットストップはヒット時5、ガード時4 |
| 玄武踏陣 B | 16 | 1 | 16 | −1 | 中／横 | B | 400 | 95 | −2 | 22 | 全 | 超・A超 | 18〜23派生技に移行可能／ヒットストップヒット時5、ガード時4 |
| 玄武踏陣 C | 20 | 1 | 13 | +2 | 中／横 | 8 | 600 | 95 | −2 | 22 | 全 | 超・A超 | 22〜26派生技に移行可能／ヒットストップヒット時5、ガード時4 |
| 玄武踏陣 A（2発目） | 10 | 3 | 19 | −6 | 強／ノ | B | 1000 | 95 | −2 | 30 | 立屈 | 超・A超 | 14〜20派生技に移行可能／ヒットストップヒット時5、ガード時4 |
| 玄武踏陣 B（2発目） | 11 | 3 | 22 | −9 | 強／ノ | 8 | 900 | 95 | −2 | 30 | 立屈 | 超・A超 | 15〜22派生技に移行可能／ヒットストップヒット時5、ガード時4 |
| 玄武踏陣 C（2発目） | 14 | 3 | 28 | −15 | 強／ノ | B | 800 | 95 | −2 | 30 | 立屈 | 超・A超 | 18〜29派生技に移行可能／ヒットストップヒット時5、ガード時4 |
| 玄武踏陣 A（3発目） | 13 | 2 | 14 | −4 | 強／壁 | A | 2000 | 83 | −8 | 26 | 立屈 | 超・A超 | 12（腕周囲）相殺判定／ヒットストップヒット時21、ガード時18／ヒット時発生3F以内の技が確定する |
| 玄武踏陣 B（3発目） | 17 | 2 | 23 | −13 | 強／壁 | A | 2200 | 83 | −8 | 26 | 立屈 | 超・A超 | 16（腕周囲）相殺判定／ヒットストップヒット時21、ガード時18 |
| 玄武踏陣 C（3発目） | 21 | 2 | 25 | — | 壁 | — | 3000 | 70 | −10 | 26 | 立屈 | 超・A超 | 19〜20（腕周囲）／ガードクラッシュ効果 |
| 朱雀宝輪 A | 12 | 3 | 34 | ±0 | た | D | 2000 | 83 (70) | −8 | 56 | 立空 | 超・A超 | 1〜24被CH判定／動作中に着地した場合着地硬直9／硬直差は地克転身を最速でキャンセルときのもの（発生18） |
| 朱雀宝輪 B | 15 | 3・3 | 29 | +5 | 下・た | A・D | 400・2200 | 95 (70)・83 (70) | −2・−8 | 22・56 | 立空 | 超・A超 | 1〜25被CH判定／動作中に着地した場合着地硬直9／硬直差は地克転身を最速でキャンセルときのもの（発生21）／各種キャンセルは2段目のみ可能 |
| 朱雀宝輪 C | 17 | 3・3・1 | 28 | +8 | 下×2・た | A×2・D | 400・400・2400 | 95 (70)×2・83 (70) | −2×2・−8 | 22×2・56 | 立空 | 超・A超 | 1〜27被CH判定／動作中に着地した場合着地硬直9／硬直差は地克転身を最速でキャンセルときのもの（発生23）／各種キャンセルは3段目のみ可能 |
| 地克転身 A | — | — | 全体41 | — | — | — | — | — | — | — | — | 全 | 1〜12無敵／2〜12、22〜32空中判定／13〜17対投げ無敵／7〜21、25〜33キャンセル可能（HC＆EFC除く） |
| 地克転身 B | — | — | 全体47 | — | — | — | — | — | — | — | — | 全 | 1〜12無敵／2〜12、22〜32空中判定／13〜17対投げ無敵／7〜21、25〜39キャンセル可能（HC&EFC除く） |
| 地克転身 C | — | — | 全体53 | — | — | — | — | — | — | — | — | 全 | 1〜12無敵／2〜12、22〜32空中判定／13〜17対投げ無敵／7〜21、25〜39キャンセル可能（HC&EFC除く） |
| 四聖王道（1段目突進） | 0（暗転）9 | 10 | 22 | — | 横 | D | 1000 | 95 | −2 | 33 | 全 | — | 暗転〜2無敵／3〜5ひざ上無敵／6〜18胸から上やられ判定無し／暗転〜18対投げ無敵／7〜18空中判定／ヒットorガード時、着地と同時に乱舞部分に移行 |
| 四聖王道（乱舞部分） | 9 | 1 (6) 1 (8) 1 (9) 2 (8) 2 (8) 2 | 23 | −2 | 強／下×5・打（き）・[ノ・た] | A×5・D・[—・—] | 300×5・1000・[1000・2000] | 95×6・[95・83] | −2×6・[−2・−8] | 33×5・15・[30・56] | 全 | 備考参照 | 乱舞部分1〜5段目のヒットストップはヒット時2、ガード時3／乱舞部分6段目ヒット時のみ追加攻撃が発生、［］内は追加攻撃のデータ／キャンセル、乱舞部分6段目：A超、フィニッシュ部分：ヒット時天部仙掌・A超でキャンセル可能、HC不可能 |
| 天部仙掌 | 0（暗転）4 | 着地まで (2) 2 | 43 | −24 | た・横 | D・C | 2000・備考参照 | 70・83 | −10・−8 | 56・30 | 立空・立屈 | A超 | 暗転〜3無敵／4〜硬直の28対投げ無敵／硬直の3〜28空中判定／硬直の2以降各種キャンセル可能／相殺不可能／ダウン回避不可能／2段目を着地寸前の相手に当てた場合、硬直が解けてから45F後に相手が起き上がる（相手はぁと）／2段目の攻撃力は「2000＋（技成立時の高度（単位dot）÷50（端数切り捨て）×100」（出した位置が高いほど攻撃力大） |
| 翔天炎舞 | 0（暗転）7 | 1 (10) 1 (3) 2 (2) [illegible] 1 (7) 1 | 9 | — | 下・た×6 | A・B×6 | 1600・1000×[illegible] | 87 (80) ×7 | −6×7 | 22・56×6 | 立空・全×6 | A超 | 暗転〜3無敵／1段目ヒットストップ、ヒット時2、ガード時3／2〜7段目飛び道具判定、自キャラの暗転中も飛び道具部分は動き続ける |
| 麒麟昇撃 | 0（暗転）11 | 6 | 84 | −67 | 横 | D | 3600 | 70 | −10 | 56 | 全 | — | 暗転〜64無敵／暗転〜32反射判定（前）／相殺不可能／当て身不可能／HC＆EFC不可能／ケズリダメージ400／ヒット時ヒットストップ36／ヒット時のみ派生技に移行可能／エクステンドフォース中発生10 |
| 大炮碾光 | — | — | — | — | 壁 | A | 5000 | 70 | −10 | 120 | 全 | — | ダウン回避不可能／相殺不可能／当て身不可能／HC＆EFC不可能／ヒットストップ0 |
| 鳳凰崩戟 | — | — | — | — | 壁 | D | 6400 | 70 | −10 | 120 | 全 | — | [illegible]当て身不可能／HC＆EFC不可能／ヒットストップ48／ヒット時のみ派生技に移行可能 |
| 鳳凰崩戟 噴破 | — | — | — | — | 壁 | — | 6000 | 50 | −20 | 26 | — | — | ダウン回避不可能／相殺不可能／HC＆EFC不可能／ヒットストップ0 |
| 鳳凰崩戟 噴破（EF） | — | — | — | — | 壁 | — | 100×30・10000 | 100×30・50 | 0×30・−20 | 30×30・26 | — | — | ダウン回避不可能／HC＆EFC不可能 |

| 技名 | 発生 | 持続 | 硬直 | 硬直差 | ヒット効果 | ガード硬直 | 攻撃力 | ダメ補正 | 復帰補正 | 復帰不能 | ガード | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 操火将 | 立ちE、しゃがみEの最大タメがガード不能に変化（ダメージはタメ無し版と同じ） | | | | | | | | | | | |
| 火仙弋 | 13 | — | 全体44 | +3 | 強／上 | C | 2400 | 83 | −8 | 40 | 全 | 1〜10被CH判定／24〜AH可能／12以降必ず発生 |
| (空中)火仙弋 | 19 | — | 全体46 | — | 強／下 | C | 2400 | 83 | −8 | 36 | 全 | 1〜10被CH判定／24〜AH可能／17以降必ず発生 |
| 火攻焔（1段階） | 17 | 11 | 16 | +8 | 上 | C | 2000 | 83 | −8 | 30 | 全 | 1〜10被CH判定／攻撃をくらった次のフレームで攻撃判定消失／AH＆EFC不可能 |
| 火攻焔（2段階） | 19+9 | 1×4・19 | 13 | 3 | 上×5 | C×5 | 300×4・2200 | 95×4・83 | −2×4・−8 | 30 | 全 | 1〜24被CH判定／攻撃をくらった次のフレームで攻撃判定消失／発生は最速で発生した場合のもの／AH＆EFC不可能 |
| 火攻焔（3段階） | 39 | 1・3×7・2・9 | 33 | −7 | 上×10 | C×10 | 300×9・2500 | 95×9・83 | −2×9・−8 | 30 | 全 | 1〜35被CH判定／攻撃をくらった次のフレームで攻撃判定消失／AH＆EFC不可能 |
| 轟天焦 | （暗転）8 | 4 | 54＋着地8 | −43 | 壁 | D | 「5500」「5000」「4500」 | 50 | −20 | 26 | 全 | 暗転〜11無敵／動作中被CH判定／相殺＆当て身不可能／ロズ キクロスで吸収不可能／攻撃力は「持続の1」「持続の2」「3〜4」のもの／ヒット時のみAH＆EFC可能 |
| 火孔覇 | （暗転）13 | 3×14・9 | 18 | +8 | 上×15 | C×15 | 400×14・3000 | 95×14・70 | −2×14・−10 | 30 | 全 | 46〜AH＆EFC可能／動作中被CH判定無し／攻撃をくらった次のフレームで攻撃判定消失 |
| 操火統帥 | 全体26／効果持続時間209／攻撃ヒットorガード時に小爆発が発生／硬直終了後に効果発動（効果は必ず発動する）／キャンセル版硬直0／小爆発は攻撃の1F後に発生 | | | | | | | | | | | |
| 操火統帥（小爆発） | 1 | 1 | — | — | ノ | B | 500 | 95 | −2 | 25 | 全 | 飛び道具判定 |
| 揺翅大聖 | (88) 21 | 画面端まで | 全体28 | — | 壁 | E | 500×n・5000 | 95×n・50 | −2・−20 | 26 | 全 | 動作中CH判定無し／相殺不可能／ロズ キクロスで吸収不可能／最終段は後方部分の攻撃判定のデータ／AH不可能 |

# リリカ／風のアルカナ テンペスタス



| 技名 | 発生 | 持続 | 硬直 | 硬直差 | ヒット効果 | ガード硬直 | 攻撃力 | ダメ補正 | 復帰補正 | 復帰不能 | ガード | キャンセル | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 立ちA | 3 | 2 | 11 | −1 | 弱／ノ | A | 500 | 95(80) | −2 | 22 | 全 | 連／全／J | 動作中被CH判定無し |
| 立ちB | 9 | 3 | 13 | ±0 | 中／横 | 8 | 1100 | 91 | −4 | 25 | 全 | 全／J | 2〜6相殺判定(臀部)、7〜11相殺判定(前足) |
| 立ちC | 8 | 4×3 | 10＋着地10 | −12 | 強／下 | 8×3 | 500•1700•2200 | 95•87×2 | −2•−6×2 | 25 | 全 | 全 | 6〜7相殺判定(カカト)／16対投げ無敵／17〜空中判定 |
| ⇐or⇒＋B | 12 | 3 | 13 | ±0 | 中／横 | 8 | 1100 | 91 | −4 | 25 | 全 | 全／J | 3〜8相殺判定(臀部)、9〜14相殺判定(前足) |
| ⇒＋C | 15 | 2×2•3 | 11 | ＋7 | 弱／た×2•強／た | A×2•C | 500×2•2000 | 95(80)×2•87 | −2×2•−6 | 56 | 全 | 全 | 15〜16相殺判定(前足) |
| しゃがみA | 4 | 2 | 10 | −1 | 弱／ノ | A | 500 | 95(70) | −2 | 22 | 全 | 連／全／J | 動作中被CH判定無し |
| しゃがみB | 8 | 5 | 17 | −6 | 中／下 | 8 | 1000 | 87(80) | −6 | 25 | 屈空 | 全／J | 6〜19低姿勢 |
| しゃがみC | 12 | 2 | 22 | −3 | 足 | C | 1700 | 83 | −8 | 56 | 屈空 | 全 | 16〜17、23〜28低姿勢／18〜22超低姿勢／17以降各種キャンセル可能 |
| ジャンプA | 4 | 6 | 16 | — | 弱／ノ | A | 600 | 95(80) | −2 | 22 | 立空 | 全／J | 動作中被CH判定無し |
| ジャンプB | 6 | 5 | 22 | — | 中／上 | 8 | 1300 | 87 | −6 | 25 | 立空 | 全／J | — |
| ジャンプC | 10 | 3 | 26 | — | 強／た | C | 2000 | 83 | −8 | 56 | 立空 | 全／J | 4〜7相殺判定(臀部) |
| ジャンプE | 8 | 4 | 31 |  | 上 | D | 2200 | 83(70) | −8 | 32 | 立空 | 全 | 5〜7相殺判定(臀部) |
| 立ちE | 17 | 7 | 18 | −2 | 壁 | D | 2200 | 83 | −8 | 26 | 立屈 | A必•A超 | 7対投げ無敵／8〜13空中判定／動作中被CH判定／1から4F間、属効対応 |
| 立ちE(最大タメ) | 40 | 4 | 28 | — | 壁 | E | 2700 | 83 | −8 | 26 | 立屈 | A必•A超 | 26〜39相殺判定(胴体)、40〜43相殺判定(前脚)／26対投げ無敵／27〜36空中判定／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間24／鏡版動作36 |
| しゃがみE | 10 | 8 | 21 | −6 | 打 | D | 2300 | 83 | −8 | 66 | 立屈 | A必•A超 | 7〜17反射判定(前上)／動作中被CH判定／1から6F間、属効対応 |
| しゃがみE(最大タメ) | 25 | 4 | 34 | — | 打(き) | E | 2800 | 83 | −8 | 15 | 立屈 | A必•A超 | 22〜33反射判定(前上)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間21／鏡版動作19 |
| レバー入れ投げ | 3 | 1 | 23 | — | — | — | 2500 | — | — | — | 64 | — | 動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／硬直が解けてから60F後に相手が起き上がる(相手はぁと) |
| ニュートラル投げ | 5 | 1 | 23 | — | 打(き) | — | 500•1200 | 100•50 | 0•−20 | 15 | 64 | — | 動作中被CH判定無し／2段目のみHC可能 |
| 空中投げ | 3 | 1 | 23 | — | — | — | 2500 | — | — | — | 64•96 | — | 動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／縦方向投げ間合いは高さ−24〜72 |
| ステップ | 7〜34各種派生技に移行可能 | | | | | | | | | | | | |
| バックステップ | 全体36／1〜9無敵／11〜29各種派生技に移行可能／11以降レバー前方向で停止モーションに移行／停止モーション全体9／停止モーション中はガード可能／停止モーション3以降ジャンプでキャンセル可能 | | | | | | | | | | | | |
| トルネードエッジ(1発目) | 11 | 3 | 18 | — | 上 | B | 900 | 95(80) | −2 | 25 | 全 | 超•A超 | ヒットorガード時15〜22派生技に移行可能 |
| トルネードエッジ(2発目) A | 8 | 3 | 16 | — | 上 | 8 | 900 | 83 | −8 | 32 | 全 | 超•A超 | ヒットorガード時12〜17派生技に移行可能 |
| トルネードエッジ(2発目) B | 9 | 3 | 16 | — | 上 | 8 | 900 | 95(80) | −2 | 32 | 全 | 超•A超 | ヒットorガード時13〜18派生技に移行可能 |
| トルネードエッジ(2発目) C | 10 | 3 | 16 | — | 上 | 8 | 900 | 83 | −8 | 32 | 全 | 超•A超 | ヒットorガード時14〜19派生技に移行可能 |
| トルネードエッジ(3発目) A | 12 | 2 | 24 | — | 上 | E | 2500 | 83 | −8 | 32 | 全 | 超•A超 | 6〜9相殺判定(臀部＆前足) |
| トルネードエッジ(3発目) B | 14 | 2 | 19 | — | 壁 | — | 2600 | 83 | −8 | 26 | 全 | 超•A超 | ガードクラッシュ効果 |
| トルネードエッジ(3発目) C | 13 | 3 | 25 | — | た | E | 2000 | 87 | −6 | 56 | 全 | 超•A超 | — |
| ドライブエッジA | 15 | 5 | 13 | −2 | 強／横 | 8 | 1000 | 91 | −4 | 30 | 全 | 超•A超 | 8対投げ無敵／9〜19空中判定／11〜13相殺判定(前足)／11〜15足元無敵／1〜13被CH判定／22〜派生技に移行可能 |
| ドライブエッジB | 19 | 5 | 18 | −7 | 強／横 | 8 | 1200 | 91 | −4 | 30 | 全 | 超•A超 | 12対投げ無敵／13〜23空中判定／15〜17相殺判定(前足)／15〜19足元無敵／1〜17被CH判定／26〜派生技に移行可能 |
| ドライブエッジC | 33 | 1 | 9 | ＋6 | 強／横 | 8 | 1400 | 91(80) | −4 | 30 | 立空 | 超•A超 | 12対投げ無敵／12〜14、26〜31足元無敵／15〜25下半身無敵／13〜32空中判定／29〜31相殺判定(前足)／1〜31被CH判定 |
| フリップスルー | 29 | 着地まで | 着地後18 | −16 | 横(き) | 8 | 3200 | 70 | −10 | 32 | 立空 | 超•A超 | ガード時跳ね返りに移行(全体31)／ヒット時相手をロックする／1〜持続中被CH判定／空振り硬直の3〜13派生技に移行可能 |
| ウォールステップ | — | — | 全体26 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 1対投げ無敵／12〜空中判定／全体は壁に到達後のもの／壁到達後2〜12派生技に移行可能／動作中被CH判定無し |
| スクリューエッジ | 10 | 3 | 16＋着地24 | −27 | 横 | 8 | 900 | 95(80) | −2 | 32 | 全 | 超•A超 | 1〜2対投げ無敵／3〜28空中判定／17〜28、33〜39派生技に移行可能 |
| スクリューエッジ追加攻撃α A | 12 | 2 | 着地後9 | — | 上 | E | 2000 | 83 | −8 | 32 | 全 | 超•A超 | 6〜9(臀部＆前足) |
| スクリューエッジ追加攻撃α B | 13 | 8 | 着地後9 | — | 壁 | — | 2200 | 83 | −8 | 26 | 全 | 超•A超 | ガードクラッシュ効果 |
| スクリューエッジ追加攻撃α C | 12 | 3 | 着地後10 | — | た | E | 2000 | 87 | −6 | 56 | 全 | 超•A超 | — |
| スクリューエッジ追加攻撃β | 15 | 3(11)着地まで | 着地後18 | −16 | 横(き) | 8 | 3200 | 70 | −10 | 32 | 立空 | 超•A超 | ガード時跳ね返りに移行(全体31)／ヒット時相手をロックする／1〜持続中被CH判定／空振り硬直の3〜13派生技に移行可能 |
| スピードブレード | 18 | 6 | 21 | −11 | 足 | 8 | 1600 | 87 | −6 | 56 | 屈空 | 超•A超 | 1〜17足元無敵／16〜32低姿勢／19〜30派生技に移行可能 |
| ブーメラングライド | 備考参照 | 3•3•3 | 18 | −9 | 横×3 | A×3 | 400×3 | 95×3 | −2×3 | 25 | 屈空 | 超•A超 | 発生は12〜22＋着地後4、壁との距離で変化する／最速で発生した場合発生21(ウォールステップ含む)／硬直の2〜13派生技に移行可能 |
| ヒールカッター | 16 | 4 | 4＋着地29 | −14 | パ | C | 2600 | 83 | −8 | 16 | 立空 | 超•A超 | 1〜足元無敵／1対投げ無敵／2〜空中判定／14〜15相殺判定(カカト)／硬直差は立ち状態のはぁとにガードさせたときのもの／着地硬直の5〜19派生技に移行可能 |
| クイックエア | — | — | 全体16 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 1〜足元無敵／1対投げ無敵／2〜空中判定／動作中被CH判定無し |
| ラピッドターン | — | — | 全体39 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 1〜5対打撃無敵／25〜39被CH判定／7〜25派生技に移行可能 |
| ハリケーンスパイラル | (暗転)4 | 3 | 21＋着地後9 | −12 | 上(垂)×3•壁 | C | 1000×3•4000 | 91×3•70 | −4×3•−10 | 80×2•64•26 | 全 | A超 | 暗転〜6対打撃無敵／1〜3段目ヒット時ヒットストップ2／1段目ヒット時2段目以降に派生／2段目以降に派生したときの持続：(11)3(10)3(25)2／1段目ヒット時のみ1〜2段目各種キャンセル不能 |
| サイクロンストーム | 備考参照 | 12 | 着地後20 | −14 | — | 8 | 1000•700×8•2200 | 91•100×8•50 | −4•0×8•−20 | —•32767×9 | 立空 | A超 | 発生は20〜32(暗転)5、壁との距離で変化する／相殺不可能／ガード時跳ね返りに移行(全体29)／1段目ヒット時相手をロックする／2〜9段目低確率で「攻撃力1600、ダメ補正95、復帰補正−2」の攻撃が発生 |
| ナイトストリーム | (暗転)4 | 14(16)1•画面端まで | 全体65 | — | ノ×2•弱／ノ | —×2•A | 1000•1500•200×n | 95×2•95(80)×n | −2×n | 22•30•22×n | 全 | — | 暗転〜1無敵／2対投げ無敵／3〜空中判定／1〜17相手をすり抜ける／2〜4被CH判定／1〜2段目ガード硬直0F／2〜16レバー操作で軌道制御可能、軌道制御時1段目の発生が遅くなる |
| クロスエッジタイフーン | (暗転)0 | 18 | 77 | −74 | 横(き) | E | 0•700×16•2200×2•1000 | 100×17•50×2•100 | 0×17•−20×2•0 | —•32767×18•32 | 全 | A超 | 暗転〜21対打撃無敵／相殺不可能／当て身不可能／1段目ヒット相手をロックする／ケズリダメージ無し／ガード時のみ22〜AH可能 |
| クロスエッジタイフーン(EF) | (暗転)0 | 15 | 69 | −57 | 横(き) | E | •700×6•1600×2•700×14•2200×4•1000 | 100×7•95×2•100×14•50×4•100 | 0×7•−2×2•−20×4•0 | —•32767×18•32 | 全 | A超 | 暗転〜18対打撃無敵／相殺不可能／当て身不可能／1段目ヒット相手をロックする／ケズリダメージ無し／ガード時のみ19〜AH可能 |

| 技名 | 発生 | 持続 | 硬直 | 硬直差 | ヒット効果 | ガード硬直 | 攻撃力 | ダメ補正 | 復帰補正 | 復帰不能 | ガード | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| フォルティア | 立ちE、しゃがみEがジャンプキャンセル可能になる | | | | | | | | | | | |
| オーラ | 2段空中ダッシュ、3段ジャンプが可能になる(一回のジャンプ中にどちらか一方のみ) | | | | | | | | | | | |
| ヴェロクス | — | — | 着地まで | — | — | — | — | — | — | — | — | 1〜8被CH判定／9 落下開始／10以降ジャンプ、空中ダッシュ、ホーミング以外の行動が可能 |
| スクトゥム | — | — | 全体15 | — | — | — | — | — | — | — | — | 動作中無敵／相手を前方に押して間合いを離す／ヒットストップ中は動作が進行しない |
| シキリス | 20 | 備考参照 | 全体39 | ＋7 | 中／ノ | B | 1500 | 87(80) | −6 | 25 | 全 | 1〜12被CH判定／19〜AH可能／16以降必ず発生する／攻撃をくらうと持続の31以降で攻撃判定消失／射出後47F間前進、その後使用者をサーチしながら飛ぶ／持続は自キャラの中心位置にシキリスの中心部分が到達するまで／反射可能 |
| ヴェルテクス | 31 | 55 | 全体44 | ＋21 | 打(き•垂) | C | 1800 | 87(70) | −6 | 15 | 全 | 1〜18被CH判定／34〜AH可能／25以降必ず発生 |
| ファルクス | (暗転)6 | — | 全体97〜 | −9 | 中／ノ | B | 500×8〜16 | 95×8〜16 | −2×8〜16 | 25 | 全 | 1被CH判定／暗転後9以降は必ず発生／ボタン連打＆レバガチャで攻撃回数増加(硬直も増加する)／反射可能 |
| アルタリア | 全体26／持続時間264／ジャンプキャンセル可能な空中技を空中ダッシュでキャンセル可能になる(ジャンプキャンセルと空中ダッシュが可能な状況のみ)／硬直終了後に効果発動(効果は必ず発動する)／キャンセル版硬直0 | | | | | | | | | | | |
| アブ-オレオ | 15(暗転)0 | 画面端まで | 全体125 | −34 | 打(き) | 備考参照 | 8000 | 50 | −20 | 26 | 全 | 相殺不可能／AH不可能／ケズリダメージ1000／ロズ キクロスで吸収不可能／ヒットストップ48／ガード硬直23F |

# リーゼロッテ／闇のアルカナ ギーァ



| 技名 | 発生 | 持続 | 硬直 | 硬直差 | ヒット効果 | ガード硬直 | 攻撃力 | ダメ補正 | 復帰補正 | 復帰不能 | ガード | キャンセル | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 立ちA | 4 | 2 (5) 2 | 8 | +2 | 弱／ノ | A | 500×2 | 95 (80) | −2 | 22 | 全 | 連／全／J | 動作中被CH判定無し／連打キャンセルは2段目後可能 |
| 立ちB | 7 | 6 | 14 | −4 | 中／上 | B | 1000 | 91 | −4 | 25 | 全 | 全／J | 7~17反射判定（前上） |
| 立ちC | 12 | 4 | 22 | −5 | 横 | C | 2500 | 83 | −8 | 30 | 全 | 全 | — |
| 立ちC（人形分離時） | 12 | 4 (6) 4 | 22 | −5 | 中／ノ・上 | B・C | 800・1200 | 91 (80) | −4 | 25・36 | 全 | 全 | 12~15、20~21相殺判定（カバンの周囲） |
| →+B | 10 | 4 | 18 | −6 | 中／ノ | B | 2000 | 83 | −8 | 25 | 全 | 全／J | — |
| →+B（人形分離時） | 11 | 15 | 13 | −12 | 中／ノ | B | 1100 | 91 (80) | −4 | 25 | 全 | 全 | 4~6相殺判定（カバンの周囲）／8~25空中判定／ガードorヒット時ジャンプB、C、Eに移行可能 |
| →+C | 10 | 2・1 (6) 6 | 22 | −7 | 上 | C | 500×2・2000 | 95 (80)×2・83 (70) | −2×2・−8 | 40 | 全・立屈×2 | 全 | 4~9相殺判定（上半身）／13~18相殺判定（人形） |
| →+C（人形分離時） | 26 | 2 | 13 | +6 | た | C | 2200 | 83 | −8 | 56 | 立空 | 全 | 1対投げ無敵／1~4下半身無敵／3~24空中判定／22~25相殺判定（カバンの周囲） |
| しゃがみA | 4 | 4 (4) 4 | 6 | −2 | 弱／ノ | A | 400×2 | 95 (80) | −2 | 22 | 全 | 連／全 | 動作中被CH判定無し／連打キャンセルは2段目後に可能 |
| しゃがみB | 9 | 8 | 11 | −3 | 中／下 | B | 1200 | 91 | −4 | 25 | 屈空 | 全 | 人形分離時のみジャンプキャンセル可能 |
| しゃがみC | 10 | 4・10 | 26 | −15 | 足 | C | 2500 | 70 | −10 | 56 | 屈空 | 備考参照 | 通常時キャンセル不可能。EF中のみキャンセル「全」 |
| しゃがみC（人形分離時） | 10 | 8 | 15 | −2 | 足 | C | 1800 | 87 (70) | −6 | 56 | 屈空 | 備考参照 | 1のみ被CH判定／通常時キャンセル不可能。EF中のみキャンセル「全」 |
| ↓+B | 10 | 6 | 15 | −5 | 中／下 | B | 1300 | 87 | −6 | 25 | 屈空 | 全／J | — |
| ↓+B（人形分離時） | 9 | 6 | 13 | −3 | 中／下 | B | 1500 | 87 (80) | −6 | 25 | 屈空 | 全 | 3~18相殺判定（カバンの周囲） |
| ジャンプA | 6 | 4 (4) 4 | 5 | — | 弱／ノ | A | 500×2 | 95 (80) | −2 | 22 | 立空 | 全／J | 動作中被CH判定無し／連打キャンセルは2段目後可能 |
| ジャンプB | 11 | 6 | 10 | — | 中／ノ | B | 1600 | 87 | −6 | 25 | 立空 | 全／J | — |
| ジャンプC | 16 | 12 | 26 | — | 強／横 | C | 2400 | 83 | −8 | 33 | 立空 | 全／J | — |
| ジャンプC（人形分離時） | 9 | 7 | 25 | — | 強／上 | C | 1800 | 83 | −8 | 30 | 立空 | 全 | — |
| ジャンプE | 13 | 8 | 22 | — | た | D | 2200 | 70 | −10 | 56 | 立空 | 全／J | — |
| 立ちE | 16 | 8 | 17 | −2 | 壁 | D | 2200 | 83 | −8 | 26 | 立屈 | A必・A超 | 8~15相殺判定（上半身の前方側）／1~7反射判定（前）／16~27反射判定（後上）／動作中被CH判定／1から7F間、属効対応 |
| 立ちE（タメ） | 42 | 4 | 26 | — | 壁 | E | 2600 | 83 | −8 | 26 | 立屈 | A必・A超 | 30~41相殺判定（上半身の前方側）／1~29反射判定（前）／42~57反射判定（後上）／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間30／鏡版動作35 |
| しゃがみE | 16 | 8 | 21 | −6 | 打 | D | 2300 | 83 | −8 | 66 | 立屈 | A必・A超 | 1~9反射判定（前）／12~19反射判定（前上）／動作中被CH判定／1から9F間、属効対応 |
| しゃがみE（タメ） | 34 | 6 | 35 | — | 打(き) | E | 2800 | 83 | −8 | 15 | 立屈 | A必・A超 | 1~24反射判定（前）／28~39反射判定（前上）／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間25／鏡版動作25 |
| レバー入れ投げ | 3 | 1 | 23 | — | — | — | 2500 | — | — | — | 64 | — | 動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／硬直が解けてから97F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |
| ニュートラル投げ | 5 | 1 | 23 | — | 打(き) | — | 300×2・1500 | 100×2・50 | 0×2・−20 | 15 | 64 | — | 動作中被CH判定無し／3段目のみホーミングキャンセル可能 |
| 空中投げ | 3 | 1 | 23 | — | — | — | 2500 | — | — | — | 64・96 | — | 動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／縦方向投げ間合いは高さ−24~72 |
| 人形立ちB | 6 | 6 | 44 | — | 中／ノ | 8 | 1100 | 91 (80) | −4 | 25 | 全 | — | 人形はボタンを押して1F後に動作を開始する |
| 人形立ちC | 10 | 28 | 57 | — | ノ | B | 2200 | 83 (70) | −8 | 25 | 全 | — | 人形はボタンを押して1F後に動作を開始する／1~38人形無敵／動作終了後人形振り向き |
| 人形しゃがみB | 3 | 2 | 13 | — | 弱／ノ | A | 500 | 80 | −2 | 22 | 全 | — | 人形はボタンを押して1F後に動作を開始する |
| 人形しゃがみC | 32 | 14 | 17 | — | 上 | C | 2500 | 70 | −10 | 36 | 全 | — | 人形はボタンを押して1F後に動作を開始する／動作終了後人形振り向き |
| 人形ジャンプB | 6 | 6 | 14 | — | 中／ノ | 8 | 1100 | 91 (80) | −4 | 25 | 全 | — | 人形はボタンを押して1F後に動作を開始する |
| 人形ジャンプC | 4 | 8 (10) 8 | 10 | — | 強／下 | A | 1100 | 91 (80) | −4 | 30 | 全 | — | 人形はボタンを押して1F後に動作を開始する |
| 緋の瞳のレーツェル | 7 | 4 | 20 | — | — | — | 2000 | — | — | — | 80 | — | 1~6被CH判定／ダウン回避不可能／投げ成功後相手はレバー入力が上下左右逆になる（起き上がってから156F間）／効果時間中に緋の瞳のレーツェルを決めると効果終了／硬直が解けてから61F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |
| 暴虐たるガイセルA | 7 | {2 (2)}×3・2 | 26 | −16 | 強／下 | A | 400×4 | 95 | −2 | 25 | 全 | 超必・A超 | 1~6被CH判定 |
| 暴虐たるガイセル8 | 7 | {2 (2)}×5・2 | 29 | −19 | 強／下 | A | 400×6 | 95 | −2 | 25 | 全 | 超必・A超 | 1~6被CH判定 |
| 暴虐たるガイセルC | 7 | {2 (2)}×7・2 | 32 | −22 | 強／下 | A | 400×8 | 95 | −2 | 25 | 全 | 超必・A超 | 1~6被CH判定 |
| 別たれたゼーレA（リーゼロッテ） | — | — | 全体20 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 1~7被CH判定／5以降必ず人形発生 |
| 別たれたゼーレA（人形） | — | — | 全体22 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 出現後1~11（リーゼロッテの動作開始後5~15）無敵／出現後12~やられ判定極小 |
| 別たれたゼーレB／C（リーゼロッテ） | — | — | 全体31 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 1~8被CH判定／5以降必ず人形発生 |
| 別たれたゼーレB／C（人形） | 7（出現後3） | 15 (5) 3 | 23 | +10 | 強／ノ・強／た | C | 400・1000 | 95 (80)・91 | −2・−4 | 30・56 | 全 | — | 出現後1~18無敵／硬直の4~やられ判定極小／1段目ヒット時のみ2段目発生／1段目ガードor空振り時は8版硬直34、C版硬直36。出現後1~硬直の1まで無敵。硬直の9~やられ判定極小／C版は硬直36／硬直差は1段目を密着でガードさせたときのもの |
| (空中)別たれたゼーレ(リーゼロッテ) | — | — | 全体27 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 1~12被CH判定／13以降必ず人形発生 |
| (空中)別たれたゼーレ（人形） | 13（出現後1） | 接地まで (7) 6 | 19 | — | 強／ノ・強／た | C | 400・1000 | 95 (80)・91 | −2・−4 | 30・56 | 全 | — | 出現後1~着地後2まで無敵／硬直の5~やられ判定極小／1段目ヒット時のみ2段目発生／1段目ガードor空振り時硬直34。出現後1~硬直の1まで無敵。硬直の3~人形やられ判定極小 |
| パーレは軽やかにA／B | 12 | — | 全体26 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 動作中被CH判定無し／発生は人形がリーゼロッテの方向を向く時間／ボタン押しっぱなしで動作時間を延長可能／ボタン離してから16で動作終了／回収動作は20F（最短で回収は30F）／行動中or死亡中の人形は、人形に接近すれば回収可能 |
| パーレは軽やかにC | 23 | — | 全体37 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 動作中被CH判定無し／発生は人形がリーゼロッテの方向を向く時間／ボタン押しっぱなしで動作時間を延長可能／ボタン離してから16で動作終了／回収動作は20F（最短で回収は41F）／3で人形の行動を停止する／死亡中の人形は、人形に接近すれば回収可能 |
| レーレよ、枷となれ | — | — | 全体28 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 動作中被CH判定／1で人形のやられ判定極小／2で人形無敵／復帰時は1で人形のやられ判定復活、5から人形は行動可能 |
| マーキング | 8 | — | 全体15 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 動作中被CH判定／8でマーキング成立／最大5個まで設置可能／マーキングは「抗えぬボイゲン」、「狂おしきベレン」、「無垢なるラーデン」、「ヴェヒタァの微笑み」、「ヴェルトは残酷で」、「アンファルの時は今」の使用時のもの |
| マーキング（空中） | 6 | — | 全体20 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 1~12被CH判定／6でマーキング成立／最大5個まで設置可能／マーキングは「抗えぬボイゲン」、「狂おしきベレン」、「無垢なるラーデン」、「ヴェヒタァの微笑み」、「ヴェルトは残酷で」、「アンファルの時は今」の使用時のもの |
| 抗えぬボイゲン（※1） | 移動後1 | 22 (12) 14 | 27 | — | 強／ノ・上 | C | 400・2500 | 95 (80)・83 | −2・−8 | 30・36 | 全 | — | 1段目はA版は後方、8版は垂直、C版は前方に跳ねながら攻撃する（人形の向きに準拠） |
| (空中)抗えぬボイゲン(※1) | 移動後1 | 23（着地後12）14 | 40 | — | 強／ノ・上 | C | 400・2500 | 95 (80)・83 | −2・−8 | 30・36 | 全 | — | 1段目はA版は後方、8版は垂直、C版は前方に跳ねながら攻撃する（人形の向きに準拠）／攻撃後マーキングがある場合、硬直の30から行動を開始する |
| 狂おしきベレン（※1） | 16 | 1 (1) 1… | 1 | — | 上 | C | 1000 | 91 (80) | −4 | 40 | 全 | — | 発生はマーキング成立から移動を開始する時間／持続はマーキング到達まで（11F以内にマーキングに到達した場合はその場に11まで停滞）／最大1ヒット |
| 無垢なるラーデン（※1） | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 空中版1~着地まで人形のやられ判定極小／マーキング位置まで人形が移動／地上版は移動中、空中版は移動後マーキングを通過してから攻撃が可能／空中版攻撃後やられ判定が通常に戻る |
| ヴェヒタァの微笑み（※1） | — | — | 全体38 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 2~29人形無敵／マーキングの直下にワープする |
| (空中)ヴェヒタァの微笑み(※1) | 37 | 3 (3) 3… | 着地後11 | — | 強／ノ | C | 1000 | 91 | −4 | 30 | 全 | — | 2~21人形無敵／マーキングの位置へワープする／持続は着地するまで／最大1ヒット／33~着地するまでジャンプ攻撃でキャンセル可能 |
| ヴェルトは残酷で（※1） | 移動後14 | 3 (3) 3 (3) 3 (3) 3 (15) 12 | 55 | — | 強／下×4・壁 | A×4・E | 400×4・2000 | 95 (80)×4・83 | −2×4・−8 | 30×4・26 | 全 | — | 1~4段目のヒットストップはヒット時2、ガード時3／攻撃後マーキングがある場合は硬直の8から行動開始する／5段目の持続4~12は復帰補正96 |
| (空中)ヴェルトは残酷で(※1) | 移動後14 | 3 (3) 3 (3) 3 (3) 3 (15) 12 | 8 | — | 強／下×4・壁 | A×4・E | 400×4・2000 | 95 (80)×4・83 | −2×4・−8 | 30×4・26 | 全 | — | 移動中人形のやられ判定極小／1~4段目のヒットストップはヒット時2、ガード時3／攻撃後マーキングがある場合は硬直の8から行動開始する／5段目の持続4~12は復帰補正96 |
| アンファルの時は今（※1） | 移動後1 | — | 10 | — | 弱／ノ | A | 800×n | 95 (70) | −2 | 22 | 全 | — | 地上はA版は前、B版は前上、C版は上。空中はA版は前、B版は前下、C版は下へ突進する（リーゼロッテの向き準拠） |
| ペトルークの朱い涙（人形収納時） | (暗転) 10 | 備考参照 | 全体129 | — | 強／下×7・パ・強／下×6・壁・強／ノ | A×14・E | 400×14・4000・400 | 95×14・50・95 (80) | −2×14・−20・−2 | 30×7・20・30×6・26・30 | 全 | A超 | 持続：3 (3) ×7・3 (23) 3×5・2 (9) 8 (12) 19／暗転~12無敵／被CH判定無し／1~4段目のヒットストップはヒット時2、ガード時3／122F目（15段目終了後11）で人形分離／分離後人形は全体42、動作中無敵 |
| ペトルークの朱い涙（人形分離時） | (暗転) 41 | 備考参照 | 全体167 | — | 強／下×7・パ・強／下×6・壁・強／ノ | A×14・E | 400×14・4000・400 | 95×14・50・95 (80) | −2×14・−20・−2 | 30×7・20・30×6・26・30 | 全 | A超 | 持続：3 (3) ×7・3 (23) 3×5・2 (12) 8 (15) 19／暗転~31無敵／32~40被CH判定／1~4段目のヒットストップはヒット時2、ガード時3／暗転後必ず人形回収／159F目（15段目終了後11）で人形分離／分離後人形は全体42、動作中無敵／人形死亡時使用できない |
| 死に誘うゲベル | (暗転) 13 | 31 | 全体29 | +18 | ノ | C | 600・600×1~7 | 83・100×1~7 | −8 | 22 | 全 | — | 1~11被CH判定／12で人形分離／分離後人形は全体47（地上版）、動作中無敵／空中版の持続は接地後3まで／1段目ヒット時相手をロックする／ロック時相手のレバガチャ＆ボタン連打で攻撃回数減少 |
| ゲシクに背く血の楔 | (暗転) | — | 全体26 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 動作中被CH判定／暗転中に人形の体力完全回復／暗転後2~35人形無敵、動作を中断する |
| 紅きメツェルンに染まる闇 | (暗転) 5 | 6 | 全体38 | −7 | — | 8 | 備考参照 | 100×65・50 | 0×65・−20 | — | 全 | — | 攻撃力：0・{200・100}×31・1000・900・3000／暗転~18無敵／被CH判定無し／相殺不可能／当て身不可能／ダウン回避不可能／最初に設置したマーキングから2Fごとに攻撃判定が出現／1段目ヒット時相手をロックする／硬直が解けてから109F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |
| 紅きメツェルンに染まる闇（EF） | (暗転) 5 | 5 | 全体35 | −4 | — | 8 | 備考参照 | 100 | 0 | — | 全 | — | 攻撃力：0・{1000・900}×5・1000・4500・300×3・2000／暗転~16無敵／被CH判定無し／相殺不可能／当て身不可能／ダウン回避不可能／最初に設置したマーキングから2Fごとに攻撃判定が出現／1段目ヒット時相手をロックする／硬直が解けてから45F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |

※1：発生、持続、硬直は人形のもの

| 技名 | 発生 | 持続 | 硬直 | 硬直差 | ヒット効果 | ガード硬直 | 攻撃力 | ダメ補正 | 復帰補正 | 復帰不能 | ガード | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| エツェン | 立ちE、しゃがみEの最大タメ版ヒット時に相手が60F間影化する／地上ヒット時32から相手は移動としゃがみのみ可能　※1 | | | | | | | | | | | |
| ズィヒェル | 44（ボタン放し後11） | 5 | 全体48 | +35 | 横 | D | 1500 | 87 (70) | −6 | 22 | 全 | 1~20被CH判定／32~AH可能／22で命令完了（影の移動停止）／発生後55で影は足元に戻る　※2 |
| シェーレ | 29（ボタン放し後5） | 8 (13) 2 | 全体37 | +14 | 上(垂) | D | 500・2000 | 95・83 | −2・−8 | 30 | 全 | 1~11被CH判定／1段目ヒットストップ0／2段目相殺不可能／23~AH可能／13で命令完了（影の移動停止）／発生後72で影は足元に戻る／硬直差は1段目のみガードさせたときのもの　※2 |
| ファレン | 31（ボタン放し後7） | 20 | 全体33 | +17 | 弱 | A | 0 | 100 | 0 | — | 全 | 1~11被CH判定／23~AH可能／12で命令完了（影の移動停止）／ヒット時相手を80F拘束、拘束中は必殺技封印＆その場に固定される（その場で移動系動作は可能）／拘束中に攻撃を受けると効果終了／持続or拘束終了後25で足元に戻る　※2 |
| ズィヒェル（EF） | 41（ボタン放し後10） | 4 | 全体44 | +46 | 横(き) | E | 2200 | 83 | −8 | 10 | 全 | 1~19被CH判定／30~AH可能／21で命令完了（影の移動停止）／発生後43で影は足元に戻る　※2 |
| シェーレ（EF） | 28（ボタン放し後5） | 19 (4) 2 | 全体34 | +26 | 上(垂) | D | 500×4・2000 | 95×4・83 | −2×4・−8 | 22 | 全 | 1~11被CH判定／1~4段目ヒットストップ0／5段目相殺不可能／22~AH可能／13で命令完了（影の移動停止）／発生後67で影は足元に戻る／硬直差は4段目までガードさせたときのもの　※2 |
| ファレン（EF） | 30（ボタン放し後7） | 17 | 全体31 | +18 | 弱 | A | 0 | 100 | 0 | — | 全 | 1~11被CH判定／22~AH可能／12で命令完了（影の移動停止）／ヒット時相手を120F拘束、拘束中は必殺技封印＆その場に固定される（その場で移動系動作は可能）／拘束中に攻撃を受けると効果終了／持続or拘束終了後21で足元に戻る　※2 |
| マルテルン | (暗転) 22（ボタン放し後8） | 4 (10) 4 (13) 5 | 全体35 | | 横 | C | 1500×3 | 87 (70) | −6×3 | 22 | 全 | 暗転後1被CH判定／13~AH可能／暗転後3で命令完了（影の移動停止）／3段目発生後48で足元に戻る　※2 |
| フルーフ | 全体26／効果持続時間223／ズィヒェル、シェーレ、ファレンを強化／事前に待機させておいてフルーフを使用した場合も強化される／キャンセル版硬直0 | | | | | | | | | | | |
| シュヴーァ | (暗転) 0 | 3 | 全体63 | — | — | — | — | — | — | — | 備考参照 | 暗転~5無敵／動作中被CH判定無し／AH不可能／投げ間合いは使用キャラの通常投げ投げ間合い+8ドット（キャサリンのみ+16ドット）／ヒット時相手を影化する／効果時間は硬直終了後170F／効果時間中はEFの効果あり、アルカナ必殺技を使用できない／全体は空振り時のもの　※1 |

※1：影化のデータ：影化中はダメージ補正が継続する／前後の移動、ジャンプ、しゃがみ、鋼のエネルゲイアのみ可能／影化終了時自動的に復帰する、復帰モーションは全体21、1～21無敵、2～Dボタンの各種移動でキャンセル可能　※2：攻撃を受けた瞬間攻撃判定消失／影はボタンを押しっぱなしで待機可能／待機中は前後の入力で影を移動可能／影の待機中に本体がガードや攻撃をくらうと待機解除／命令完了時orボタン放し後1必ず影は発生（攻撃判定無し）／足元に影が戻る前に命令を完了させた場合、移動先から発生（待機不可能）

# 頼子／魔のアルカナ ディウー・モール

| 技名 | 発生 | 持続 | 硬直 | 硬直差 | ヒット効果 | ガード硬直 | 攻撃力 | ダメ補正 | 復帰補正 | 復帰不能 | ガード | キャンセル | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 立ちA | 5 | 1 | 10 | +1 | 弱／ノ | A | 500 | 95(80) | −2 | 22 | 全 | 連／全／J | 動作中被CH判定無し |
| 立ちB | 10 | 4 | 10 | +1 | 中／ノ | 8 | 1100 | 91 | −4 | 25 | 全 | 全／J | 8〜13相殺判定(突き出したマント) |
| 立ちC | 15 | 3 | 20 | ±0 | 強／横 | D | 2200 | 83 | −8 | 33 | 全 | 全 | 3〜14相殺判定(ミケの顔) |
| ➡+A | 9 | 3 | 15 | −2 | 中／横 | 8 | 1000 | 91(70) | −4 | 25 | 屈空 | 全 | 動作中被CH判定無し |
| ➡+B | 11 | 3 | 17 | −4 | 中／横 | 8 | 1500 | 87(80) | −6 | 25 | 全 | 全／J | — |
| ➡+C | 20 | 3 | 28 | −6 | 横 | E | 3200 | 83(70) | −8 | 40 | 全 | 全 | 11〜19相殺判定(ミケの顔)／24以降各種キャンセル可能／相殺不可能 |
| しゃがみA | 5 | 3 | 8 | +1 | 弱／下 | A | 500 | 95(70) | −2 | 22 | 屈空 | 連／全 | 動作中被CH判定無し |
| しゃがみB | 10 | 2 | 15 | −1 | 中／ノ | 8 | 1000 | 91 | −4 | 25 | 全 | 全／J | 6〜9相殺判定(突き出したマント)／6〜16反射判定(前上) |
| しゃがみC | 16 | 4 | 19 | ±0 | 横 | D | 2200 | 83 | −8 | 33 | 屈空 | 全 | 1〜21被CH判定 |
| ⬊+A | 5 | 6 | 11 | −1 | 中／上 | 8 | 900 | 備考参照 | −4 | 25 | 立屈 | 全／J | 3〜4(ミケの顔)／動作中被CH判定無し／ダメ補正、棒部分.91(80)、ミケの顔部分.91(70) |
| ⬊+B | 13 | 2 | 22 | −8 | 足(垂) | 8 | 1200 | 87(80) | −6 | 56 | 屈空 | 全 | — |
| ⬊+C | 24 | 4 | 29 | −10 | 横 | D | 2200 | 83 | −8 | 40 | 屈空 | 全 | — |
| ジャンプA | 8 | 6 | 12 | — | 弱／ノ | A | 900 | 91 | −4 | 22 | 立空 | 全／J | 動作中被CH判定無し |
| ジャンプB | 9 | 2 | 22 | — | 中／ノ | B | 1400 | 87 | −6 | 25 | 立空 | 全／J | — |
| ジャンプC | 14 | 4 | 19 | — | 強／た | D | 2200 | 83 | −8 | 56 | 立空 | 全 | 12〜17相殺判定(ミケの顔) |
| ジャンプC(タメ) | 16 | 2 | 31 | — | 強／た | D | 2600 | 83(70) | −8 | 56 | 立空 | 全 | — |
| ジャンプE | 18 | 2・2 | 33 | — | 上×2 | D | 1800×2 | 83×2 | −8×2 | 56 | 立空 | —・全 | 16〜17相殺判定(頼子の全身)／16〜26反射判定(前上)／1段目HC可能 |
| ジャンプ中⬊ or ➡ or ⬈+C | 12 | 13 | 全体31 | — | 中／「ノ」「横」「下」 | B | 1500 | 91 | −4 | 25 | 全 | — | 1〜24被CH判定／飛び道具判定／ケズリダメージ100／データは「⬈版」「➡版」「⬊版」のもの |
| ジャンプ中下方向+E | 9 | 2 | 16 | — | た | D | 2500 | 83 | −8 | 56 | 立空 | 連当／全 | 1〜21反射判定(下)／3〜8相殺判定(頼子の全身) |
| 立ちE | 16 | 9 | 24 | −10 | 壁 | D | 2200 | 83 | −8 | 26 | 立屈 | A必・A超 | 6〜28足元無敵／15〜20相殺判定(頼子の全身)／動作中被CH判定／1から5F間、属効対応 |
| 立ちE(最大タメ) | 33 | 2(16)7 | 25 | — | 壁 | E | 2200×2 | 83×2 | −8×2 | 26 | 立屈 | A必・A超 | 22〜61足元無敵／22対投げ無敵／23〜58空中判定／32〜37、50〜57相殺判定(頼子の全身)／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間22／鏡版動作28 |
| しゃがみE | 12 | 6 | 16 | +1 | 打 | D | 2400 | 83 | −8 | 66 | 立屈 | A必・A超 | 12〜20反射判定(前上)／動作中被CH判定／1から5F間、属効対応 |
| しゃがみE(最大タメ) | 27 | 4 | 30 | — | 打(き) | E | 2800 | 83 | −8 | 15 | 立屈 | A必・A超 | 27〜45反射判定(前上)／ガードクラッシュ効果／タメ時間22／鏡版動作22 |
| レバー入れ投げ | 3 | 1 | 23 | — | — | — | 2500 | — | — | — | 72 | — | 動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／硬直が解けてから41F後に相手が起き上がる(相手はぁと) |
| ニュートラル投げ | 5 | 1 | 23 | — | 打(き) | — | 1000・1500 | 100・50 | 0・−20 | 15 | 72 | — | 動作中被CH判定無し／2段目のみHC可能 |
| 空中投げ | 3 | 1 | 23 | — | 壁 | - | 500・1400 | 100・50 | 0・−20 | 26 | 72・96 | | 動作中被CH判定無し／2段目のみHC可能／縦方向投げ間合いは高さ−24〜72 |
| 襲い来る地獄の制裁 A | 22 | 22 | 18 | +4 | 上 | D | 2800 | 83(70) | −8 | 40 | 屈空 | 超・A超 | 7〜18足先にやられ判定無し／1〜43被CH判定／19〜43反射判定(後上)／ガード時跳ね返りに移行(全体18) |
| 襲い来る地獄の制裁 B | 27 | 11 | 14 | +4 | た | D | 2400 | 83(70) | −8 | 20 | 立空 | 超・A超 | 1対投げ無敵／2〜36、39〜49空中判定／3〜8足先にやられ判定無し／9〜足元無敵／12〜37反射判定(上)／1〜37被CH判定／ガード時跳ね返りに移行(全体18) |
| 襲い来る地獄の制裁 C | 7 | 21 | 32+着地7 | −2 | 打 | D | 2500 | 83(70) | −8 | 66 | 全 | 超・A超 | 1対投げ無敵／2〜足先にやられ判定無し／2〜空中判定／7〜27反射判定(後)／1〜27被CH判定／ガード時跳ね返りに移行(全体24) |
| (空中)襲い来る地獄の制裁 A | 15 | 19 | 15 | +4 | 上 | D | 2800 | 83(70) | −8 | 40 | 全 | 超・A超 | 12〜33反射判定(後上)／1〜33被CH判定／動作中に着地した場合硬直終了／ガード時跳ね返りに移行(全体18) |
| (空中)襲い来る地獄の制裁 B | 18 | 着地まで | 12 | +4 | た | D | 2400 | 83(70) | −8 | 40 | 立空 | 超・A超 | 6〜持続中反射判定(上)／持続の最後〜硬直の1F以外空中判定／1〜持続の最後まで被CH判定／ガード時跳ね返りに移行(全体18) |
| (空中)襲い来る地獄の制裁 C | 5 | 18 | 23 | −2 | 上 | D | 2500 | 83(70) | −8 | 40 | 全 | 超・A超 | 1〜22被CH判定／ガード時跳ね返りに移行(全体24) |
| 襲い来る地獄の制裁(強化) A | 22 | 3×4・10 | 18 | −5 | 下×4・上 | A×4・D | 300×4・2800 | 95×4・83 | −2・−1×3・−8 | 30×4・40 | 屈空 | 超・A超 | 1〜21対打撃無敵／19〜反射判定(後上)／22〜43被CH判定／35〜44BorC版(強化)に移行可能／1〜3段目ヒットストップ1 |
| 襲い来る地獄の制裁(強化) B | 27 | 3×4・2 | 26 | −4 | 下×4・バ | A×4・D | 300×4・2400 | 95×4・83 | −2・−1×3・−8 | 30×4・20 | 立空 | 超・A超 | 1無敵／2〜14対打撃無敵／2〜36、42〜52空中判定／12〜40反射判定(後上)／15〜40被CH判定／40AorC版(強化)に移行可能／1〜3段目ヒットストップ1 |
| 襲い来る地獄の制裁(強化) C | 7 | 3×4・9 | 32+着地7 | −48 | 上×5 | A×4・D | 300×4・2500 | 95×4・83 | −2・−1×3・−8 | 30×4・40 | 全 | 超・A超 | 1無敵／2〜6対打撃無敵／2〜空中判定／7〜27被CH判定＆反射判定(後)／7〜足元無敵／20〜28はAorB版(強化)に移行可能／1〜3段目ヒットストップ1 |
| (空中)襲い来る地獄の制裁(強化) A | 15 | 3×4・7 | 15 | — | 下×4・上 | A×4・D | 300×4・2800 | 95×4・83 | −2×4・−8 | 30×4・40 | 全 | 超・A超 | 1〜11対打撃無敵／12〜19被CH判定＆反射判定(後上)／動作中に着地した場合硬直終了／28〜34BorC版(強化)に移行可能／1〜3段目ヒットストップ1 |
| (空中)襲い来る地獄の制裁(強化) B | 18 | 着地まで3×n | 0 | +22 | 下×n・バ | A×n・D | 300×n・2400 | 95×n・83 | −2×n・−8 | 30×n・20 | 立空 | 超・A超 | 1〜被CH判定／6〜持続中反射判定(上)／持続の最後〜硬直の1F以外空中判定／着地後の攻撃がヒットorガード時のみ最終段が発生／最終段の1F後のみAorC版(強化)に移行可能／最終段以外ヒットストップ1 |
| (空中)襲い来る地獄の制裁(強化) C | 5 | 3×4・6 | 23 | — | 上×5 | A×4・D | 300×4・2500 | 95×n・83 | −2・−1×3・−8 | 30×4・40 | 全 | 超・A超 | 5〜22反射判定(後)／1〜22被CH判定／18〜23AorB版(強化)に移行可能 |
| 噴き上がる奈落の苦悶(低) | 15 | 10・8 | 17 | −4 | ノ(垂)×2 | A・C | 300・1800 | 95・87 | −2・−6 | 42 | 立屈 | — | 1〜39被CH判定／1段目ヒットストップ2／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失／HC＆EFC不可能 |
| 噴き上がる奈落の苦悶(中) | 15 | 3・10・8 | 23 | −10 | ノ(垂)×3 | A×2・C | 300×2・1800 | 95×2・87 | −2×2・−6 | 42 | 立屈 | — | 1〜48被CH判定／1〜2段目ヒットストップ2／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失／HC＆EFC不可能 |
| 噴き上がる奈落の苦悶(高) | 15 | 3・4・8・8 | 29 | −16 | ノ(垂)×4 | A×3・C | 300×3・1800 | 95×3・87 | −2×3・−6 | 42 | 立屈 | — | 1〜58被CH判定／1〜3段目ヒットストップ2／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失／HC＆EFC不可能 |
| 噴き上がる奈落の苦悶(強化)(低) | 13 | 3・1 | 20 | ±0 | ノ(垂)×2 | A・C | 300・1800 | 95・87 | −2・−6 | 30・42 | 立屈 | — | 1〜30被CH判定／1段目ヒットストップ2／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失可能／HC＆EFC不可能 |
| 噴き上がる奈落の苦悶(強化)(中) | 13 | 2・2・4・1 | 22 | −2 | ノ(垂)×4 | A×3・C | 300×3・1800 | 95×3・87 | −2×3・−6 | 30×3・42 | 立屈 | — | 1〜37被CH判定／1〜3段目ヒットストップ2／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失／HC＆EFC不可能 |
| 噴き上がる奈落の苦悶(強化)(高) | 13 | 2・2・4・1・3・1 | 24 | −4 | ノ(垂)×6 | A×5・C | 300×5・1800 | 95×5・87 | −2×5・−6 | 30×5・42 | 立屈 | — | 1〜43被CH判定／1〜5段目ヒットストップ2／攻撃を受けた次のフレームで攻撃判定消失／HC＆EFC不可能 |
| 降り注ぐ魔界の報復 | 16 | 着地まで | 着地後12 | +8 | 強／下 | C | 1600 | 87 | −6 | 30 | 全 | 超・A超 | 硬直は空振り時のもの／ガードorヒット時跳ね返りに移行(ヒット時全体10、ガード時全体12) |
| 降り注ぐ魔界の報復(強化) | 16 | 2×n | 着地後4 | +11 | 中／た | 8×n | 800×n | 95×n | −2×n | 30 | 全 | 超・A超 | — |
| 古のタリズマン | — | — | 全体86 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 1〜71被CH判定／レバー入力方向に最大6発弾を射出(コマンド入力後、レバーをニュートラルに戻すと弾射出動作へ移行)／入力受付時間は3〜71／レバー入力時12から弾射出版に移行／硬直(全体)は追加入力しなかった場合のもの／HC＆EFC不可能 |
| 古のタリズマン(弾射出) | 15 | 5 | 全体47 | −17 | 弱／ノ | A | 100 | 95 | −2 | 22 | 全 | — | 1〜32被CH判定／入力受付範囲1〜32／レバー入力時9から弾射出版に移行／特定の順番で入力した場合22で完成版へ移行／飛び道具判定／HC＆EFC不可能 |
| 古のタリズマン(完成) | 9 | 10 | 12 | +3 | 備考参照 | E | 0 | 50 | 80 | — | 全 | — | 動作中無敵／相殺不可能／当て身不可能／HC＆EFC不可能／吹き飛び、三角形：横(き)・復帰不能時間11固定、五芒星：壁・復帰不能26／10F目から必殺技と超必殺技が強化、効果時間は三角形：359F間、五芒星：719F間／重ねがけ無効 |
| 世界を統べる魔王の威光 | (暗転)5 | 4 | 35 | −14 | 打(き) | E | 1600・1000・400×11・1000 | 83・100×12・50 | −8・0×12・−20 | 32 | 全 | — | 暗転〜4無敵／5〜32被CH判定／1段目ヒット時相手をロックする／相殺不可能／HC＆EFC不可能 |
| 世界を統べる魔王の威光(強化) | (暗転)5 | 4 | 31 | −10 | 打(き) | E | 1600・1000・300×21・1500 | 87・100×22・50 | −6・0×22・−20 | 32 | 立屈 | — | 暗転〜8 無敵／1段目ヒット時相手をロックする／相殺不可能／HC＆EFC不可能 |
| 生死を御する禁忌の魔術 | (暗転)3 | 2 | 21 | — | — | — | 400×n・400 | 100 | — | — | 100 | — | 暗転〜2無敵／3〜17被CH判定／相手ボタン連打＆レバガチャで攻撃回数DOWN(最小2回)／最終段以外1ヒットごとに体力200回復／ダウン回避不可能／硬直が解けてから58F後に相手が起き上がる(相手はぁと) ※1 |
| 生死を御する禁忌の魔術(強化) | 5(暗転)0 | 1 | 22 | — | — | — | 500×n・500 | 100 | — | — | 100 | — | 1〜暗転まで無敵／硬直の1〜14CH判定／相手ボタン連打＆レバガチャで攻撃回数DOWN(最小3回)／最終段以外1ヒットごとに体力200回復／ダウン回避不可能／硬直が解けてから58F後に相手が起き上がる(相手はぁと) ※1 |
| 古のタリズマンを安全に作る方法 | (暗転)5 | 1 | 全体70 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 暗転〜9無敵／10〜53対投げ無敵／10〜54の間、合計1500ダメージまで攻撃を耐えられるバリアを生成(追加入力の影響を受けない)／1段目飛び道具判定、ヒットストップ42／コマンド入力後、レバーをニュートラルに戻すと追加入力動作へ移行(最大6回)／入力受付時間は暗転中10〜硬直6の36F間、入力時4から移行／追加入力動作の硬直49(入力受付時間32F間)／硬直は追加入力しなかった場合のもの／特定の順番で入力した場合、追加入力動作の22から完成版へ移行 |
| 天地を焦がす魔界の劫火 | (暗転)3 | 画面端まで | 壁到達後 | — | 壁×n | A×n | 2000×n・1600 | 83×n・50 | −8×n・80 | —・120・26 | 全×n・ガ不 | — | 暗転〜攻撃動作中無敵／最終段以外壁受け身不可能／相殺不可能／当て身不可能／最終段以外ヒットストップ2／発生は画面端の位置で変化する／硬直中12〜ダウン状態、着地後起き上がりまで無敵 |
| 天地を焦がす魔界の劫火(EF) | (暗転)4 | 画面端まで | 壁到達後 | — | 打(き)×2・壁×19 | A・— | 4000×2・600×17・5000・1600 | 83×2・95×17・50×2 | −8×2・−2×17・−20×2 | 999×20・26 | 全・ガ不 | — | 暗転〜攻撃動作中無敵／最終段以外壁受け身不可能／20段目壁受け身＆ダウン回避不可能／相殺不可能／当て身不可能／発生は画面端の位置で変化する／硬直中12〜ダウン状態、着地後起き上がりまで無敵／1段目相手の位置をサーチする／1段目ヒット時相手をロックする、空振り時最終段に移行 |

※1：ボタン連打＆レバガチャで攻撃回数UP／連続技に組み込める／連続技でのヒットは投げ間合いではなく別途攻撃判定で判定

| 技名 | 発生 | 持続 | 硬直 | 硬直差 | ヒット効果 | ガード硬直 | 攻撃力 | ダメ補正 | 復帰補正 | 復帰不能 | ガード | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ランクール | 立ちE、しゃがみEの最大タメガードorヒット時に毒効果を付加 ※1 | | | | | | | | | | | |
| アンプワゾネ | 45 | 79 | 全体56 | +23 | [illegible] | C | [illegible] | [illegible] | −4 | 1 | [illegible] | 1〜70被CH判定／32〜AH可能／361以降必ず発生／ヒット時毒効果を付加／相殺不可能 ※1 |
| デシリュール | — | — | 全体53 | — | — | — | — | — | — | — | — | 34〜42無敵／34にレバー受付(8方向+ニュートラルの9種類)＆移動先へ移動／➡⬇⬊版は自身を基準に、⬅⬇⬋版は相手を基準に移動する／空中復帰が可能な空中吹き飛び状態をキャンセルして出せる、その場合1〜42無敵 |
| サクリフィス | (暗転)32 | 60 | 35 | — | — | — | 3200 | — | | — | ガ不 | 8以降必ず発生／ダウン追い打ちでヒットした場合もロックする／ダウン回避不可能／硬直が解けてから59F後に相手が起き上がる(相手はぁと) |
| ミルワール | 10(暗転) | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 暗転〜動作終了まで無敵／暗転後1で相手をロックして自分と相手の位置を入れ替える／入れ替え後は同時に動き出す |
| アンヴァリデ | 3(暗転)0 | 1 | 84 | — | — | — | 200×17 | — | — | — | ※2 | 1〜4被CH判定／相手のアルカナゲージを減少＆アルカナゲージの最大値を吸収(1本の42/170) |
| アバトワール | 全体26／効果持続時間223／通常技ヒット時に毒効果付加／硬直終了後に効果発動(効果は必ず発動する)／キャンセル版硬直0 ※1 | | | | | | | | | | | |
| エグゼキュスィオン | (暗転)21 | 4 | 48 | -32 | バ | A | 0・8000 | 100・50 | 0・−20 | 120 | 全・ガ不 | ダウン回避不可能／AH不可能／ダメージ補正の影響を受けない(エクステンドフォース中の攻撃補正は受ける)／1段目ヒット後レバー上下で攻撃位置を選択可能(相手は回避方向を選択可能、選択しない場合は下版になる)／両者が同方向を選択した場合2段目ヒット／2段目回避時上版は相手より15F早く硬直が解ける(相手は15F間無敵)、下版は両者同時に硬直が解ける |

※1：毒の効果時間は330F（ヒットストップ中は効果時間に含まない）／毒効果時間の1から30Fごとに体力100減少（総ダメージ1200）／相手の攻撃をくらうと毒効果終了　※2：横方向投げ間合いは使用キャラの通常投げ投げ間合い＋8ドット、縦方向投げ間合いは128（−24〜102）／横方向投げ間合い例外……キャサリン（地上版）＋24、はぁと、フィオナ、ゼニア、あかね、シャルラッハロート、えこ（各空中版）＋8、ヴァイス（空中版）＋29、アンジェリア（空中版）＋34／空中版縦方向投げ間合い例外……キャサリン224（−8〜216）、アンジェリア172（−24〜148）、

# きら／水のアルカナ ニプトラ



| 技名 | 発生 | 持続 | 硬直 | 硬直差 | ヒット効果 | ガード硬直 | 攻撃力 | ダメ補正 | 復帰補正 | 復帰不能 | ガード | キャンセル | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 立ちA | 8 | 7 | 4 | +4 | 弱／上 | A | 700 | 95 (80) | −2 | 22 | 全 | 連当／全／J | 動作中被CH判定無し |
| 立ちB | 16 | 8 | 24 | −11 | バ | C | 1700 | 83 | −8 | 20 | 全 | 全 | 6～13相殺判定（スライムの上半身） |
| 立ちC | 18 | 4 | 20 | −1 | 強／横 | D | 2200 | 83 | −8 | 30 | 立屈 | 全 | 1～13相殺判定（スライムの足全体） |
| ➡+C | 26 | 4 | 15 | +4 | 壁 | D | 2600 | 70 | −10 | 26 | 立屈 | 全 | 10～19相殺判定（スライムの全身）、20～22（スライムの足全体） |
| しゃがみA | 10 | 3 | 6 | +3 | 弱／ノ | A | 500 | 95 (80) | −2 | 22 | 全 | 連当／全／J | 4～12反射判定（下） |
| しゃがみB | 10 | 4 | 24 | −7 | 上 | C | 1400 | 91 (80) | −4 | 28 | 立屈 | 全／HJ | 4～31反射判定（上） |
| しゃがみC | 9 | 6 | 24 | −7 | 足 | D | 2800 | 70 | −10 | 56 | 屈空 | 全 | — |
| ジャンプA | 8 | 6 | 14 | — | 弱／ノ | A | 700 | 95 | −2 | 22 | 立空 | 全／J | 5～10相殺判定（スライムの腕の周囲）／動作中被CH判定無し |
| ジャンプB | 17 | 4 | 17 | — | 強／た | C | 1600 | 87 | −6 | 56 | 立空 | 全 | 3～16相殺判定（スライムの上半身） |
| ジャンプC | 20 | 6 | 23 | — | 強／横 | D | 2400 | 83 | −8 | 30 | 立空 | 全 | 1～13相殺判定(スライムの前部) |
| ジャンプE | 12 | 26 | 9 | — | 強／下 | D | 2500 | 70 | −10 | 30 | 立空 | — | 相殺不可能 |
| 立ちE | 35 | 5 | 37 | −18 | 壁 | D | 3000 | 70 | −10 | 26 | 立屈 | A必・A超 | 10～24相殺判定（全身）／31対投げ無敵／32～51空中判定／35～足元無敵／動作中被CH判定／1から24F間、属効対応 |
| 立ちE（タメ） | 56 | 6 | 37 | — | 壁 | E | 4000 | 70 | −10 | 26 | 立屈 | A必・A超 | 10～44相殺判定（全身）／51対投げ無敵／52～73空中判定／56～足元無敵／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間45／鏡版動作32 |
| しゃがみE | 17 | 4 | 17 | +2 | 打 | D | 2400 | 83 | −8 | 66 | 立屈 | A必・A超 | 1～5相殺判定（スライムの前部）／10～20反射判定（前上）／1から5F間、属効対応 |
| しゃがみE（タメ） | 37 | 3 | 23 | — | 打(き) | E | 2800 | 83 | −8 | 15 | 立屈 | A必・A超 | 1～25（スライムの前部）／29～48反射判定（前上）／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間26／鏡版動作32 |
| レバー入れ投げ | 3 | 1 | 23 | — | — | — | 2500 | — | — | — | 128 | — | 動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／硬直が解けてから76F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |
| ニュートラル投げ | 5 | 1 | 23 | — | バ | — | 2000 | 50 | −20 | 90 | 128 | — | 動作中被CH判定無し／HC可能 |
| 空中投げ | 3 | 1 | 23 | — | — | — | 2500 | — | — | — | 128・96 | — | 動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／硬直が解けてから54F後に相手が起き上がる（相手はぁと）／縦方向投げ間合いは高さ−24～72 |
| きら様ドライバーA | 7 | 1 | 33 | — | — | — | 5000 | — | — | — | 240 | — | 1～27被CH判定／ダウン回避不可能／硬直が解けてから61F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |
| きら様ドライバーB | 5 | 1 | 35 | — | — | — | 6500 | — | — | — | 200 | — | 1～27被CH判定／ダウン回避不可能／硬直が解けてから61F後に相手が起き上がる(相手はぁと) |
| きら様ドライバーC | 3 | 1 | 37 | — | — | — | 8000 | — | — | — | 160 | — | 1～27被CH判定／ダウン回避不可能／硬直が解けてから61F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |
| フライングきら様ドライバーA | 3 | 1 | 35 | — | — | — | 5600 | — | — | — | 190・160 | — | 1～27被CH判定／ダウン回避不可能／硬直が解けてから61F後に相手が起き上がる（相手はぁと）／縦方向投げ間合いは高さ−24～136 |
| フライングきら様ドライバーB | 5 | 2 | 35 | — | — | — | 5600 | — | — | — | 206・168 | — | 1～30被CH判定／ダウン回避不可能／硬直が解けてから61F後に相手が起き上がる（相手はぁと）／縦方向投げ間合いは高さ−24～144 |
| フライングきら様ドライバーC | 7 | 4 | 35 | — | — | — | 5600 | — | — | — | 222・176 | — | 1～34被CH判定／ダウン回避不可能／硬直が解けてから61F後に相手が起き上がる（相手はぁと）／縦方向投げ間合いは高さ−24～152 |
| 大道寺バンカーバスターA | 12 | 12 | 35 | — | — | — | 4000 | — | — | — | 160 | — | 4～23相殺判定（全身）／1～47被CH判定／ダウン回避不可能／硬直が解けてから61F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |
| 大道寺バンカーバスターB | 24 | 20 | 35 | — | — | — | 4000 | — | — | — | 190 | — | 1～67被CH判定／ダウン回避不可能／硬直が解けてから61F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |
| 大道寺バンカーバスターC | 18 | 10 | 17 | — | — | — | 4000 | — | — | — | 160・240 | — | 1～37被CH判定／17～空中判定／ダウン回避不可能／硬直が解けてから61F後に相手が起き上がる（相手はぁと）／縦方向投げ間合いは高さ−16～224 |
| 脳天直撃バックドロップ | — | — | — | — | — | — | 2000 | — | — | — | — | — | ダウン回避不可能／硬直が解けてから61F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |
| 江古田式グレネード | 11 | 4 | 38 | — | — | — | 2400 | — | — | — | ガ不 | — | 1～14スライムの肩から上やられ判定無し／相殺不可能／当て身不可能／空中の相手のみヒットする／江古田式～ヒット後の連続技中に江古田式～はヒットしない／ヒット時相手はダウン回避状態／硬直が解けてから2F後に相手が行動可能となる（対エルザのみ相手側が6F先に動き出す／硬直中のきらは無敵） |
| 江古田式ロケット砲 | 11 | 4 | 38 | — | — | — | 0・2600 | 91 (70)・100 | −4・0 | — | ガ不 | — | 1～14スライムの肩から上やられ判定無し／相殺不可能／当て身不可能／空中の相手のみヒットする　江古田式～ヒット後の連続技中に江古田式～はヒットしない／2段目のみHC＆EFC可能 |
| 江古田式ランドマイン | 11 | 4 | 38 | — | 打(き) | — | 3200 | 83 | −8 | 25 | ガ不 | — | 1～14スライムの肩から上やられ判定無し／相殺不可能／当て身不可能／空中の相手のみヒットする／江古田式～ヒット後の連続技中に江古田式～はヒットしない／HC＆EFC可能 |
| 江古田型クラスターA | 15 | 3 | 14 | −2 | 強／ノ | 備考参照 | 2200 | 83 (70) | −8 | 30 | 全 | 超・A超 | 1～14足元無敵／2対投げ無敵／3～14空中判定／15～25反射判定（前上）／相殺不可能／ガード硬直、地上：14、空中：16／ヒットorガード時相手と離れない |
| 江古田型クラスターB | 27 | 3 | 9 | +3 | 強／ノ | 備考参照 | 2400 | 83 (70) | −8 | 30 | 全 | 超・A超 | 1～6、23～26足元無敵／5対投げ無敵／6～25空中判定／7～22下半身無敵／27～34反射判定（前上）／相殺不可能／ガード硬直、地上：14、空中：16／ヒットorガード時相手と離れない |
| 江古田型クラスターC | 26 | 3 | 13 | +6 | ノ | C | 3000 | 83 (70) | −8 | 30 | 全 | 超・A超 | 1～6、23～26足元無敵／5対投げ無敵／6～25空中判定／7～22下半身無敵／26～35反射判定（前上）／相殺不可能／ヒットorガード時相手と離れない |
| アルマゲドンバスター | 3（暗転）0 | 4 | 34 | — | — | — | 1200・2400・6400 | — | — | — | 210 | — | 1～暗転後3無敵／4～26被CH判定／ダウン回避不可能／硬直が解けてから9F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |
| フライングアルマゲドン | 1（暗転）0 | 2 | 37 | — | — | — | 1200・2400・6400 | — | — | — | 190・160 | — | 1～暗転後1無敵／暗転後2～26被CH判定／ダウン回避不可能／硬直が解けてから9F後に相手が起き上がる（相手はぁと）／縦方向投げ間合いは高さ−32～128 |
| ラストアルマゲドンドロップ | 3（暗転）0 | 4 | 34 | — | — | — | 2800・3200・2400・7900 | — | — | — | 144 | — | 1～暗転後3無敵／4～26被CH判定／ダウン回避不可能／硬直が解けてから34F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |
| ラストアルマゲドンドロップ（EF） | 3（暗転）0 | 3 | 30 | — | — | — | 2800・3200・2400・11400 | — | — | — | 144 | — | 1～暗転後2無敵／3～22被CH判定／ダウン回避不可能／硬直が解けてから34F後に相手が起き上がる（相手はぁと） |

| 技名 | 発生 | 持続 | 硬直 | 硬直差 | ヒット効果 | ガード硬直 | 攻撃力 | ダメ補正 | 復帰補正 | 復帰不能 | ガード | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| カデュス | 立ちEorしゃがみEの通常版と最大タメ版のヒットスロー効果延長、通常版は相手の硬直が8F延長、最大版は相手の硬直が16F延長される／ガードクラッシュ効果無し | | | | | | | | | | | |
| ブグナクルム | ケズリダメージを無効化 | | | | | | | | | | | |
| プルヴィア | — | — | 全体48 | — | — | — | — | — | — | — | — | 1～22被CH判定／34～AH＆EFC可能／24で水球が成立、600F停滞する／最大3つまで画面上に出せる |
| スティリア | — | — | 全体36 | — | — | — | — | — | — | — | — | 1～31被CH判定／33で停滞している水球を1つ引き寄せて自身の周囲にまとう／引き寄せた水球は270F持続する／停滞している水球が存在するときのみ入力を受け付けている |
| カタラクタ | 30 | 2・3×5 | 全体33 | +53 | 中／た×6 | B×6 | 400×6 | 95×6 | −2×6 | 56 | 全 | 1～11被CH判定／23～AH可能／15以降必ず発生／13で水球破裂＆必ず発生する／発生前に水球を破壊された場合は攻撃判定が発生しない／ヒットorガード時ヒットスロー効果延長／停滞している水球が存在するときのみ入力を受け付けている |
| ニトルム | 3(暗転)0 | 1 | 37 | — | 壁 | — | 6400 | 50 | −20 | 26 | 備考参照 | 3無敵／1～硬直の33まで被CH判定／投げ間合いは使用キャラの通常投げ投げ間合い＋8ドット |
| プレプルヴィウム | (暗転) | — | 全体28 | — | — | — | — | — | — | — | — | 暗転～2被CH判定／14～AH＆EFC可能／4で水球成立、600F間停滞する／同時に水球を3つ停滞させる／最大3つまで画面上に出せる |
| ニンバス | 全体26／効果持続時間210／通常技のヒットスロー効果が延長／硬直終了後に効果発動（効果は必ず発動する）／キャンセル版硬直0 | | | | | | | | | | | |
| レグヌム | 90(暗転) | — | 全体90 | — | — | — | — | — | — | — | — | 暗転前被CH判定／AH不可能／効果持続時間は420F間／効果中、相手の全ての行動が通常の4分の1のスピードになる／効果中は初段のみ元のダメージ補正にさらに80%の補正がかかる／攻撃を受けた時点で効果終了 |

# フィオナ／鋼のアルカナ オレイカルコス

| 技名 | 発生 | 持続 | 硬直 | 硬直差 | ヒット効果 | ガード硬直 | 攻撃力 | ダメ補正 | 復帰補正 | 復帰不能 | ガード | キャンセル | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 立ちA | 5 | 4 | 5 | +3 | 弱／ノ | A | 500 | 95(80) | −2 | 22 | 全 | 全 | 動作中被CH判定無し |
| 立ち8 | 9 | 3 | 21 | −8 | 中／ノ | 8 | 1700 | 87 | −6 | 25 | 全 | 全 | 5〜8相殺判定(下半身)／9〜11相殺判定(剣の下) |
| 立ちC | 15 | 1 | 38 | −16 | 強／た | D | 3800 | 70 | −10 | 56 | 全 | 全 | 9〜11相殺判定(上半身)／12〜14相殺判定(ひざ上〜剣)／ボタン押しっぱなしでタメ可能／ボタン放し後12で発生、6〜11相殺判定(ひざ上)／26〜必殺技でキャンセル可能 |
| 立ちC(タメ) | 29 | 3 | 43 | −23 | バ | D | 5200 | 50 | −20 | 20 | 立空 | 全 | 26〜28相殺判定(上半身〜剣)、反射判定(前)／ケズリダメージ100／タメ時間24 |
| ➡+B | 22 | 3 | 13 | ±0 | 中／た | B | 1500 | 87(80) | −6 | 56 | 立空 | 全 | 5〜20空中判定、足元無敵 |
| しゃがみA | 7 | 5 | 8 | +3 | 中／下 | 8 | 900 | 91(70) | −4 | 25 | 屈空 | 全 | — |
| しゃがみB | 8 | 3 | 18 | −5 | 中／上 | B | 1700 | 87 | −6 | 25 | 全 | 全 | 3〜7相殺判定(頭＆剣) |
| しゃがみC | 13 | 5 | 23 | −7 | 足 | C | 2000 | 83 | −8 | 52 | 屈空 | 全 | 3〜5相殺判定(下半身)／動作中被CH判定 |
| ジャンプA | 4 | 5 | 14 | — | 弱／ノ | A | 500 | 95(80) | −2 | 22 | 立空 | 全 | 動作中被CH判定無し |
| ジャンプ8 | 6 | 5 | 22 | — | 中／ノ | 8 | 1900 | 83 | −8 | 25 | 立空 | 全 | 4〜5相殺判定(胸〜腰) |
| ジャンプC | 17 | 3 | 25 | — | 上 | D | 3200 | 70 | −10 | 30 | 立空 | 全 | 7〜10相殺判定(下半身) |
| ジャンプE | 16 | 3 | 32 | — | た | D | 3000 | 70 | −10 | 56 | 立空 | — | 1〜21被CH判定 |
| 立ちE | 9 | 11 | 17 | −5 | 壁 | D | 2200 | 83 | −8 | 26 | 立屈 | A必・A超 | 1〜5反射判定(前)／6〜19下半身無敵／10〜24空中判定／動作中被CH判定／1から5F間、属効対応 |
| 立ちE(タメ) | 27 | 5 | 25 | — | 壁 | E | 2500 | 83 | −8 | 26 | 立屈 | A必・A超 | 1〜21反射判定(前)／22〜37下半身無敵／25〜44空中判定／動作中被CH判定／ガードクラッシュ効果／タメ時間22／鏡版動作22 |
| しゃがみE | 15 | 5 | 39 | −21 | 打 | D | 3000 | 70 | −10 | 66 | 立屈 | A必・A超 | 11〜14相殺判定(剣)／1〜8反射判定(前)／13〜23反射判定(前上)／動作中被CH判定／持続の1F目のみ剣の下側に攻撃判定あり／1から8F間、属効対応 |
| しゃがみE(タメ) | 44 | 5 | 32 | — | 打(き) | E | 4000 | 70 | −10 | 15 | 立屈 | A必・A超 | 32〜40相殺判定(下半身)／41〜46相殺判定(フィオナの前面)／1〜31反射判定(前)／41〜52反射判定(前上)／動作中被CH判定／持続の1F目のみ剣の下側に攻撃判定あり／ガードクラッシュ効果／タメ時間32／鏡版動作36 |
| レバー入れ投げ | 3 | 1 | 23 | — | — | — | 2500 | — | — | — | 64 | — | 動作中被CH判定無し／ダウン回避不可能／硬直が解けてから48F後に相手が起き上がる(相手はぁと) |
| ニュートラル投げ | 5 | 1 | 23 | — | 打(き) | — | 500・2000 | 100・50 | 0・−20 | 15 | 64 | — | 動作中被CH判定無し／2段目のみHC可能 |
| 空中投げ | 3 | 1 | 23 | — | バ | — | 800・1200 | 100・50 | 0・−20 | 20 | 72・96 | — | 動作中被CH判定無し／2段目のみHC可能／縦方向投げ間合いは高さ−24〜72 |
| カレトヴルッフA | 21 | 1 | 61 | −37 | バ | E | 4200 | 50 | −20 | 20 | 全 | 超・A超 | 21〜27対投げ無敵／13〜20、35〜46空中判定／1〜20攻撃を一発だけ耐えられる／相殺不可能／ケズリダメージ500 |
| カレトヴルッフB | 28 | 1 | 62 | −38 | バ | E | 5600 | 50 | −20 | 20 | 全 | 超・A超 | 28〜34対投げ無敵／15〜26、42〜55空中判定／1〜27攻撃を一発だけ耐えられる／相殺不可能／ケズリダメージ700 |
| カレトヴルッフC | 32 | 1 | 63 | -39 | バ | E | 6400 | 50 | −20 | 20 | 全 | 超・A超 | 32〜38対投げ無敵／17〜29、46〜60空中判定／1〜31攻撃を一発だけ耐えられる／相殺不可能／ケズリダメージ1000 |
| コルブランドA | 16 | 7 | 29+着地50 | −61 | 打(き) | E | 3300 | 50 | −20 | 15 | 全 | 超・A超 | 18〜空中判定／1〜37被CH判定／相殺不可能 |
| コルブラントB | 20 | 7 | 31+着地53 | −66 | 打(き) | E | 4300 | 50 | −20 | 15 | 全 | 超・A超 | 22〜空中判定／1〜41被CH判定／相殺不可能 |
| コルブランドC | 23 | 7 | 30+着地57 | −69 | 打(き) | E | 5300 | 50 | −20 | 15 | 立屈 | 超・A超 | 26〜空中判定／1〜44被CH判定／相殺不可能 |
| ロンゴミニアトA | 12 | 7 | 35 | +2 | 強／下×4・横 | A×4・D | 500×5 | 95 | −2 | 30 | 全 | 超・A超 | 9〜20反射判定(後)／1〜8被CH判定／持続は1段目のもの／1段目ヒットorガード時持続2・3・3・2・1、硬直20に変化／1〜4段目ヒットストップ0／5段目ヒットストップ18／5段目のみ超必殺技でキャンセル可能 |
| ロンゴミニアトB | 19 | 16 | 35 | +5 | 強／下×6・横 | A×6・D | 500×7 | 95 | −2 | 30 | 全 | 超・A超 | 16〜36反射判定(後)／1〜15被CH判定／持続は1段目のもの／1段目ヒットorガード時持続2・3×4・2・1、硬直17に変化／1〜6段目ヒットストップ0／7段目ヒットストップ18／7段目のみ超必殺技でキャンセル可能 |
| ロンゴミニアトC | 29 | 22 | 35 | +5 | 強／下×10・横 | A×10・D | 500×11 | 95 | −2 | 30 | 全 | 超・A超 | 24〜52反射判定(後)／1〜23被CH判定／持続は1段目のもの／1段目ヒットorガード時持続2・3×8・2・1、硬直17に変化／1〜10段目ヒットストップ0／11段目ヒットストップ18／11段目のみ超必殺技でキャンセル可能 |
| ヘヴンズフォール | 20 | 落下中〜着地後1 | 29 | −4 | [横] | A・D | 500×n・2000 | 95×n・83 | −2×n・−8 | —×n・30 | 立空 | 超・A超 | ヒット時持続終了まで無敵／接地部分の発生1F前以外空中判定／ガード時or接地後部分ヒット時硬直の6F目まで被CH判定／空振り時硬直の10F目まで被CH判定／ヒットorガード時落下部分の2段目以降発生。相殺or空振り時は落下部分の1段目と接地部分のみ発生する／落下の持続部分ヒット時相手をロックする／接地後部分のみ各種キャンセル可能 |
| グランディバイド | 15 | 3 | 32 | −12 | 上(垂) | D | 500 | 91 | −4 | 48 | 屈空 | — | 相殺不可能／HC不可能／ヒット時動作終了まで派生技に移行可能 |
| ミスティチェイン | 20 | 5 | 29 | −11 | — | D | 500 | 100 | 0 | — | 全 | — | 1〜51被CH判定／HC不可能／相殺不可能／ダウン回避不可能／ヒット時相手をロックする／相打ち時はヒット効果横、復帰不能時間22／ヒット時43〜相手がフィオナを通り越すまで派生技に移行可能(ヒット時の硬直は相手がフィオナを通り越すまで)。壁バウンド時相手の接触判定消失＆やられ判定が小さくなる |
| エンジェルウィング | — | — | 全体94 | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 動作中無敵＆相手をすり抜ける／14〜空中判定／14〜66派生技に移行可能 |
| セイクリッドブリンガー | 9 | 「1」「3」 | 備考参照 | — | 壁・横 | — | 「11800」「1000」 | 「50」「70」 | 「−20」「−10」 | 「26」「1」 | — | — | データは「クリーンヒット時」「カス当たり時」の順に表記／カス当たりor空振り時9〜着地するまで被CH判定／9のみクリーンヒット判定／硬直はクリーンヒット時20、カス当たり時着地後硬直56、空振り時着地後硬直52 |
| エクスカリバー | 32(暗転)2 | 2 | 79 | −49 | バ | E | 8000 | 50 | −20 | 120 | 立 | — | 暗転〜1、暗転後55〜動作終了まで無敵／1〜暗転まで攻撃を1発だけ耐えられる／暗転後19〜34空中判定／暗転後35〜54ダウン状態／暗転後2〜3反射判定(前)／1〜暗転後3まで被CH判定／HC不可能／相殺不可能／ケズリダメージ1200／ガード硬直31F、ヒットストップ42 |
| (空中)エクスカリバー | 34(暗転)2 | 落下中〜着地後1 | 79 | −48 | バ | E | 8000 | 50 | −20 | 120 | 立 | — | 暗転〜1無敵／暗転後2〜着地後10対投げ無敵／1〜暗転まで攻撃を1発だけ耐えられる／着地後18〜33空中判定／1〜持続終了まで被CH判定／HC不可能／相殺不可能／ケズリダメージ1200／ガード硬直31F、ヒットストップ42 |
| ゲイボルグ | (暗転)10 | 3×6・2×8・1 | 28 | −4 | 強／下×14・壁 | A×14・E | 500×15 | 95 | −2 | 30×14・26 | 全 | A超 | 6〜44反射判定(後)／暗転後1〜5被CH判定／1〜14ヒットストップ0／15段目ヒットストップ30／15段目のみアルカナ超必殺技でキャンセル可能 |
| セイクリッドバニッシュ | (暗転)9 | 1・3 | 備考参照 | — | 壁・横 | — | 「21500」「1000」 | 「50」「70」 | 「−20」「−10」 | 「—」「1」 | — | — | データは「クリーンヒット時」「カス当たり時」の順に表記／クリーンヒット時壁受け身＆ダウン回避不能、壁バウンド後相手はダウン状態で吹き飛ぶ／ホーミングキャンセル不可能／カス当たりor空振り時9〜着地するまで被CH判定／9のみクリーンヒット判定／硬直はクリーンヒット時20、カス当たり時着地後硬直56、空振り時着地後硬直77(1〜39ダウン状態) |
| ウィネブ・グルスヴッヘル | 3(暗転)3 | 2 | 30 | — | — | — | 0 | 100 | 0 | — | 96 | — | 1〜暗転後4まで無敵／動作中被CH判定無し |
| エンジェルアロー | — | — | 全体39[全体181] | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 動作中無敵／20〜35[59〜152]派生技に移行可能／最速派生後28[105〜107]クリーンヒット版になる／相手と距離が近くなると時間が遅くなる／[　]は実際の経過時間 |
| セイクリッドスレイヤー | (暗転)0 | 1 | 備考参照 | — | 壁・横 | — | 「18000」「1000」 | 「50」「70」 | 「−20」「−10」 | 「22」「1」 | — | — | データは「クリーンヒット時」「カス当たり時」の順に表記／ホーミングキャンセル不可能／カス当たりor空振り時9〜着地するまで被CH判定／硬直はクリーンヒット時79、カス当たり時着地後硬直56、空振り時着地後硬直77(1〜39ダウン状態) |
| ウィネブ・グルスヴッヘル(EF) | 3(暗転)0 | 2 | 30 | — | — | — | 0 | 100 | 0 | — | 96 | — | 1〜暗転後1まで無敵／動作中被CH判定無し |
| エンジェルアロー(EF) | — | — | 全体39[全体181] | — | — | — | — | — | — | — | — | — | 動作中無敵／20〜35[59〜152]派生技に移行可能／最速派生後27[105〜106]クリーンヒット版になる／相手と距離が近くなると時間が遅くなる／[　]は実際の経過時間 |
| セイクリッドスレイヤー(EF) | (暗転)0 | 1 | 備考参照 | — | 壁・横 | — | 「22000」「1000」 | 「50」「70」 | 「−20」「−10」 | 「22」「1」 | — | — | データは「クリーンヒット時」「カス当たり時」の順に表記／ホーミングキャンセル不可能／カス当たりor空振り時9〜着地するまで被CH判定／硬直はクリーンヒット時79、カス当たり時着地後硬直56、空振り時着地後硬直77(1〜39ダウン状態) |

| 技名 | 発生 | 持続 | 硬直 | 硬直差 | ヒット効果 | ガード硬直 | 攻撃力 | ダメ補正 | 復帰補正 | 復帰不能 | ガード | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| オニュクス | 立ちEとしゃがみEの攻撃力、タメ版のガードクラッシュ回復時間がLvに応じて強化される／Lv1：100%、Lv2：110%(115%)、Lv3：130%(140%)(カッコはエピドシスの攻撃力増加が加算されたときの攻撃力) | | | | | | | | | | | |
| エネルゲイア | 動作中被CH判定無し／[illegible]アルカナゲージの最大値増加／310Fでゲージ1本分の最大値増加／ボタン離し後[illegible]で動作終了(最速動作21F) | | | | | | | | | | | |
| クリオードゥス(共通) | 53 | — | 全体62 | — | 備考参照 | — | — | — | — | — | 全 | 1〜26被CH判定／42〜AH可能／28以降必ず発生、相手の位置をサーチする／28までに入力した方向から弾は出現／➡or⬆or⬇版相手を引き寄せる／⬆or⬇版ノックバックしない／空中ヒット時、弾の進行方向と同じ方向へ相手を吹っ飛ばす |
| クリオードゥス(Lv1) | — | 25 | — | +25 | 強 | C | 1500 | 87(70) | −6 | 30 | 全 | 硬直差は発生直後の部分をガードさせたときのもの／ヒット効果は地上ヒット時のもの／➡or⬆or⬇版復帰不能25 |
| クリオードゥス(Lv2) | — | 35 | — | +40 | 弱×2・強 | A×2・D | 300×2・1500 | 95(80)×2・87(70) | −2×2・−6 | 22×2・30 | 全 | 硬直差は発生直後の部分をガードさせたときのもの／ヒット効果は地上ヒット時のもの／➡or⬆or⬇版3段目の復帰不能25 |
| クリオードゥス(Lv3) | — | — | — | 68 | 弱×4・備考参照 | A×4・E | 300×4・1500 | 95(80)×4・87(70) | −2×4・−6 | 22×4・30 | 全 | 硬直差は発生直後の部分をガードさせたときのもの／ヒット効果は地上ヒット時のもの(5段目は弾の進行方向へ相手を吹き飛ばす)／➡or⬆or⬇版5段目の復帰不能25 |
| プテリュクス | 37 | 224 | 全体71 | — | — | — | — | — | — | — | — | 1〜23被CH判定／25以降必ず盾を設置／相手は盾をすり抜けられない／Lv1：耐久回数1、持続164／Lv2：耐久回数2、持続194／Lv3：耐久回数3、持続224 |
| エピドシス | 10(暗転) | — | 全体55 | — | — | — | — | — | — | — | — | 暗転中〜暗転後35空中判定／1〜暗転後35被CH判定／着地後2〜AH可能／オニュクス、クリオドゥース、プテリュクス、ディカイオーシスのLvを1段階アップ(最大Lv3)／Lv2時攻撃力＆防御力5%アップ／Lv3時攻撃力＆防御力10%アップ／暗転時に成立 |
| ディカイオーシス | (暗転)28 | — | 全体56 | — | — | — | — | — | — | — | 全 | 暗転中のみ被CH判定／Lvに応じたクリオドゥースが8方向から発生／暗転中に入力した方向から時計回りで剣は発生／2本目は暗転後29F目、3本目以降は2F間隔で出現／暗転後2で1本目の剣成立(必ず発生)。2本目は暗転後3、3本目以降2F間隔で剣成立 |
| エリュシオン ペイドン | 全体26／効果持続時間286／オニュクス、クリオドゥース、プテリュクス、ディカイオーシスのLvを1段階アップ(最大Lv3)／キャンセル[illegible] | | | | | | | | | | | |
| エスカトン ピュール | (暗転)77(暗転)0 | — | — | +25 | 強／た | C | 300×99 | 95 | −2 | 25 | 全 | 相殺不可能／ロズ キクロスで吸収不可能／4発目から5発毎にケズリダメージあり(総ダメージ2000) |

# 特別付録!! 新キャラクターボイス集

## ヴァイス

| | |
|---|---|
| キャラセレクト 5秒待機 | 本作戦の指揮官はあなたですか? |
| キャラセレクト 10秒待機 | 私は本作戦に従事するに当たり、指揮官殿との連携を重視す—— |
| キャラセレクト 15秒待機 | ええと、つまり、よろしくお願いします……? |
| キャラ決定 | ヴァイス、状況を開始する |
| 対戦前召喚呪文 | エーテルリンク契約聖霊接続完了、召喚 |
| コンティニュー待機 | 状況を中断……再開を進言する |
| コンティニュー決定 | 感謝する。では——状況を再開する |
| ゲームオーバー | 作戦失敗……失態だ……! |
| 登場(通常) | サーチ・アンド・デストロイ…… オープン・コンバット 状況開始 |
| 登場(CPU登場時) | 戦闘が始まる、後方へ避難しろ! りょうかい!(級友三人) |
| 登場(対はぁと) | ぺとらん学園のヴァイスさん? よろしくね!(はぁと) 御苑女学園関係者との交流は任務の性質上、禁じられている がーん……(はぁと) |
| 登場(対神依) | その緋色の瞳……ドレクスラー機関の……(神依) 戦処女(ヴァルキュリヤ)ヴァイスだ。知りたいことはそれだけか? |
| 登場(対リーゼロッテ) | ……機関の者か? 所属を言え。 何言ってるの? 意味わかんない(リーゼロッテ) |
| 登場(対ペトラ) | ラーゲルクヴィスト司令官殿、戦闘訓練の相手を勤めさせていただきます ええ、よろしくお願いします(ペトラ) |
| 登場(対ヴァイス) | 貴様、何者だ。私のクローン体はいないはずだ/問題ない。重要なのは、どちらが本物か、ということだ |
| 登場(対えこ) | しろいおねえちゃん! あそんでほしいの!(えこ) わかった、少しだけだぞ ありがとう、ヴァイス(カズ) |
| 登場(対シャルラッハロート) | シャルラッハロート、訓練開始だ ソフィ、命の駆け引きを楽しみましょう(シャルラッハロート) |
| 勝利(ストレート・体力多) | 何とか、殺さずに済んだか。……よし! |
| 勝利(ストレート・体力少) | ……ふぅ ヴァイス～♪(級友) すごかったですよ(級友) 怪我してない?(級友) あ!? ああ、あ、ありがとう…… が、がんばった…… |

| | |
|---|---|
| 勝利(通常・体力多) | 私はヴァルキュリヤ。貴様とは違う |
| 勝利(通常・体力少) | これは、ラーゲルクヴィスト司令官殿! 一般社会で私をそのようには呼びません(ペトラ) はっ! 尽力する次第です! ……まぁ、いいでしょう。(ペトラ) |
| ラウンド敗北 | ……続行だ |
| 引き分け(通常) | おかしい……陰謀か……? |
| 引き分け(最終) | 何かの間違いでは……? |
| 時間切れ負け(通常) | このミスの影響は大きいぞ…… |
| 時間切れ負け(最終) | ……言葉が、ない |
| K.O.負け(通常) | うわああぁぁっ! |
| K.O.負け(最終・通常) | 負けるわけには……ッ! |
| K.O.負け(最終・超必殺技負け) | きゃああああああぁぁぁぁっ!! |
| ダメージ(弱) | くっ/うっ/あっ |
| ダメージ(中) | くっ/あっ/きゃあっ |
| ダメージ(強) | あっ/きゃあっ/きゃあっ |
| ダウン回避 | よし! |
| 壁受け身 | 復帰よし |
| 空中復帰 | 回避よし |
| 攻撃(弱) | フッ!/タァ!/ハァッ! |
| 攻撃(中) | ハッ!/フッ!/トァッ! |
| 攻撃(強) | ハァッ!/トァッ!/もらった! |
| 吹っ飛ばし | 貫く!/突き刺す!(最大タメ) |
| 打ち上げ | 穿つ!/刺し穿つ!(最大タメ) |
| ジャンプE | そこだ! |
| レバー入れ投げ | 確保 |

| | |
|---|---|
| ニュートラル投げ | 隙だらけだ |
| 投げ失敗 | むぅっ!? |
| 突剣グライテン | 突入! |
| 穿剣フリーゲン | 突撃! |
| 装剣ザイン | 装着 白兵強化 |
| 設剣ミーネ | 戦闘配備 |
| 動剣ティーヒカイト | 行動開始 |
| 群剣グライフェン | 油断したな |
| 突攻剣ファールライヒ | 前方掃討攻撃 斬り裂く! ハァッ! |
| 穿孔剣ツェントルム | 上方強襲攻撃 突き抜ける! |
| 巨襲剣メテオーア | 一点集中突破! |
| 軍剣展界ヒンメルファールト(通常) | 総攻撃用意 兵装全方位展開…… 殲滅せよ! 撃墜 |
| 軍剣展界ヒンメルファールト(EF) | ヴァイス、出撃! 兵装全方位展開…… 殲滅せよ! 今、楽にしてやる…… さらばだ! |
| アルカナ必殺技 | 支援せよ/攻撃せよ/防御せよ |
| アルカナ超必殺技 | 出力最大、支援せよ/出力最大、攻撃せよ/出力最大、防御せよ |
| エクステンドフォース(通常) | リミッター解除! |
| エクステンドフォース(キャンセル) | エクステンド! |
| エクステンドフォース(キャンセル・剱神) | ゴットフリート! |
| アルカナバースト | このまま終わらない! |
| アルカナブレイズ(ため) | シンクロ率上昇—— |
| アルカナブレイズ(通常) | 契約聖霊に命じる、状況を開始せよ! |
| アルカナブレイズ(剱神) | ゴットフリートに命じる、殲滅せよ! |

## えこ

| | |
|---|---|
| キャラセレクト 5秒待機 | おっきなみなさん、こんにちは。えこなのです |
| キャラセレクト 10秒待機 | 僕はカズヒロ、えこの保護者だ(カズ) |
| キャラセレクト 15秒待機 | おにゃのこひとりじゃないからはずかしくないの! |
| キャラ決定 | えこ、がんばるの♪ |
| 対戦前召喚呪文 | あるかなさん、あるかなさん。なかよくするの♪ |
| コンティニュー待機 | えこ、まだあそびたいの…… |
| コンティニュー決定 | ありがとうなの! |
| ゲームオーバー | うわぁぁぁ～～～ん、や～なの～ |
| 登場(通常) | こんにちは。えこなのです 呼ばれて飛び出てこんにちは、えこの兄、カズヒロです(カズ) きゃっきゃっ |
| 登場(CPU登場時) | かっずにーちゃーん、かっずにーちゃーん できたのー♪ がっしーん(カズ) れっつごーなの! |
| 登場(対ペトラ) | えこ、学園で留守番すると約束しましたね?(ペトラ) えこ、ひとりはやーなの 大目に見てくれないかな、ペトラ(カズ) |
| 登場(対ゼニア) | 学園でおとなしくしていろ。子供の来る場所ではない(ゼニア) えこ、おねえちゃんたちのおてつだいするの それじゃあゼニアは納得しないよね……(カズ) |
| 登場(対クラリーチェ) | あー。くらりすおばちゃんなの♪ きゃっきゃっ ……えこ、言い直しなさいな。おねえちゃん(クラリーチェ) クラリス、落ち着いて話をしないか?(カズ) |
| 登場(対ヴァイス) | しろいおねえちゃん! あそんでほしいの! わかった、少しだけだぞ(ヴァイス) ありがとう、ヴァイス(カズ) |
| 登場(対えこ) | えこなのです えこの兄、カズヒロです(カズ) わーい♪ おもしろーい♪ ……面白くないよね?(カズ1) ……ですよね?(カズ2) |
| 登場(対シャルラッハロート) | あかいおねえちゃん! あそんでほしいの! いいけど……(シャルラッハロート) わーい♪ ちゃんと生き延びなさいよ?(シャルラッハロート) 大人気ないこと言うなよ……(カズ) |
| 勝利(ストレート・体力多) | ばんざいなのー! たかいたかーい! はっはっはっはっは(カズ) えこ、僕たちの勝利だ(カズ) |
| 勝利(ストレート・体力少) | うんちゃ♪ うんちゃ♪ フィーバータイム!(カズ) うんちゃ♪ うんちゃ♪ うんちゃ♪ うんちゃ♪(二人) |
| 勝利(通常・体力多) | きねんしゃしんなの カッコよく書いてくれよ?(カズ) さっきのおねーちゃんなの! うん、よく似てるよ(カズ) |

| | |
|---|---|
| 勝利(通常・体力少) | ぶーるぶーる! まかせてくれ(カズ) んしょ、んしょ…… きゃっきゃっ♪ えこ、気持ちいいかい……?(カズ) きもちいーの♪ |
| ラウンド敗北 | やあぁぁん! マジですか!?(カズ) |
| 引き分け(通常) | んに? おかしいな……(カズ) |
| 引き分け(最終) | なんで? 僕としたことが……(カズ) |
| 時間切れ負け(通常) | あ～ん…… 心の花がしおれるよ……(カズ) |
| 時間切れ負け(最終) | や～なの～…… 悔しいって、こんな気持ちなんだ……(カズ) |
| K.O.負け(通常) | やあぁぁん! マジですか!?(カズ) |
| K.O.負け(最終・通常) | や～～～だ～～～っ! グダグダですみません!(カズ) |
| K.O.負け(最終・超必殺技負け) | うわああぁぁぁぁあんっ!! 愛してるよえこぉぉぉ!!(カズ) いつまでも……えこのそばに……(カズ) |
| ダメージ(弱) | やんっ/あっ/ぐっ!(カズ)/あっ!(カズ) |
| ダメージ(中) | あぅ/にゃー/ぐはっ!(カズ)/ぎゃー!(カズ) |
| ダメージ(強) | やっ/わ～ん/ぐはっ!(カズ)/やるじゃない!?(カズ) |
| ダウン回避 | よっと! |
| 壁受け身 | えこっ! |
| 空中復帰 | おっと! |
| 攻撃(弱) | やー♪/えい♪/ハッ!(カズ)/タァッ!(カズ) |
| 攻撃(中) | とー♪/えい♪/ハッ!(カズ)/タァッ!(カズ) |
| 攻撃(強) | とー♪/えい♪/セイッ!(カズ)/トオッ!(カズ) |
| 吹っ飛ばし | こんぺーとー♪ ばいん(カズ) |
| 吹っ飛ばし(最大タメ) | こんぺーとー! ばい～ん!(カズ) |
| 打ち上げ | どりる♪ ぶすり(カズ) |
| 打ち上げ(最大タメ) | どりる～! ぶすっとね!(カズ) |
| ジャンプE | 回るよ(カズ) おー |
| 立ちB | プレゼントだ(カズ)/受け取ってくれ(カズ)/マイフラワ～♪(カズ)/わー♪/わーい♪/おー |
| しゃがみB | ぐるんぐる～ん♪(カズ)/育ちました(カズ)/ピュ～リホ～(カズ)/お～ |
| レバー入れ投げ | サービス・エース!(カズ) そぉー……れえっ♪ |

| | |
|---|---|
| 投げ失敗 | おやぁ? |
| ばしゃなの(A & B) | とっしーん! ぱっぱかぱっぱか(カズ) ごーごー!(Bのみ) |
| ばしゃなの(C) | 超特急!(カズ) ぱっぱかぱっぱか(カズ) はやーい! |
| おうじさまー(地上A) | おうじさまー! は～い♪(カズ) |
| おうじさまー(地上B) | おうじさまー! そこだッ!(カズ) |
| おうじさまー(地上C) | アイム プリンス!(カズ) すごーい! |
| おうじさまー(空中) | ラビンユー!(カズ) わー♪ |
| おえかきするの | ふんふふ～ん♪(A)/らんらんる～♪(B)/かきかき……(C) |
| ぷれぜんとなの(A & B) | フォーユー(カズ) ぱっくんちょ! |
| ぷれぜんとなの(C) | つまらないモノですが……(カズ) ぼよよ～ん! |
| おしろにいくの! | おしろにいくの! シンデレラエキスプレス!(カズ) ごーごー! はやーい! |
| しんでれらー!(通常) | 僕は今! お城になる!(カズ) しんでれらー♪ わーい♪ |
| しんでれらー!(タイムゾロ目) | チェーンジ・キャッスル!(カズ) しんでれらー♪ わーいわーい! はっはっはっ(カズ) |
| ちょーまわるの! | 目が回るよ!?(カズ) おー |
| じぇんとるめん!!(発動) | はいりはいふれはいりほー♪ 大きくなるよ?(カズ) カズにーちゃん、おっきいの! ああ、すごいだろう?(カズ) |
| じぇんとるめん!!(発動中動作) | へあっ!(カズ・A)/じょわっ!(カズ・B)/だーっ!(カズ・C)/はっはっはっ(カズ・D)/ふっ(カズ・E) |
| じぇんとるめん!!(時間切れ) | うあっ、時間切れだ……!(カズ) ふにゃふにゃなの…… |
| アルカナ必殺技 | あるかなさ～ん/あたっくー/たすけてー |
| アルカナ超必殺技 | ちょーあるかなさん!/ちょーあたっく!/ちょーたすけて! |
| エクステンドフォース(通常) | パワーアップ!(二人) |
| エクステンドフォース(キャンセル) | エクステンド!(二人) |
| エクステンドフォース(キャンセル・運) | シャーリグラーマ(二人) |
| アルカナバースト | マジギレするよ!(カズ) |
| アルカナブレイズ(ため) | きてるのきてるの…… |
| アルカナブレイズ(通常) | あるかなさん、あるかなさん。助けてほしいの♪ |
| アルカナブレイズ(運) | しゃりぐらーまはなげられたの! |

## シャルラッハロート

| | |
|---|---|
| キャラセレクト 5秒待機 | 何を悩んでるんだか知らないけど |
| キャラセレクト 10秒待機 | ……あんた、バカ? |
| キャラセレクト 15秒待機 | さっさと私を選びなさいよ |
| キャラ決定 | シャルラッハロート、状況を開始 |
| 対戦前召喚呪文 | エーテルリンク契約聖霊接続完了、召喚 |
| コンティニュー待機 | さぁ、どうするの? |
| コンティニュー決定 | そうね、賢明な判断よ |
| ゲームオーバー | バカバカしいったらないわね |
| 登場(通常) | 何秒で死ぬかな…… |
| 登場(CPU登場時) | この先には行けないな なぜならば ここで私に殺されるから |
| 登場(対神依) | その緋色の瞳……ドレクスラー機関の……(神依) だったら何? 貴女に何か関係あるの? |
| 登場(対リーゼロッテ) | 貴女……なぁんだ、出来損ないの第二世代か 何の話……?(リーゼロッテ) |
| 登場(対ペトラ) | シャルラッハロート、何故行方をくらませるのです?(ペトラ) 捜して欲しくないからに決まってるでしょう? |
| 登場(対ヴァイス) | シャルラッハロート、訓練開始だ(ヴァイス) ソフィ、命の駆け引きを楽しみましょう |
| 登場(対えこ) | あかいおねえちゃん! あそんでほしいの!(えこ) いいけど…… わーい♪(えこ) ちゃんと生き延びなさいよ? 大人気ないこと言うなよ……(カズ) |
| 登場(対シャルラッハロート) | シャルラッハロートは世界にひとりしかいないのよ/だったらさっさと死んでよ |
| 勝利(ストレート・体力多) | 手加減できなくてごめんね? あ、言い忘れてた ばぁーか♪ |
| 勝利(ストレート・体力少) | ソフィ、待って。私をひとりにしないで…… |
| 勝利(通常・体力多) | 私はヴァルキュリヤ、貴女とは違う |
| 勝利(通常・体力少) | 誰か……誰か私を止めて あはは♪ |
| ラウンド敗北 | あはは。面白い、面白い |

| | |
|---|---|
| 引き分け(通常) | なにそれ……ふざけないで…… |
| 引き分け(最終) | くっだらない……! |
| 時間切れ負け(通常) | イラつかせてくれるじゃない…… |
| 時間切れ負け(最終) | はぁ、やってらんない |
| K.O.負け(通常) | はぁ!? |
| K.O.負け(最終・通常) | うそおおおぉぉぉぉぉっ!! ……意味わかんない…… |
| K.O.負け(最終・超必殺技負け) | いやあぁぁぁあああぁぁっ!! ……ソフィ……助けてよ…… |
| ダメージ(弱) | うっ/ぐっ/はぅっ |
| ダメージ(中) | ぐっ/はぅっ/殺す |
| ダメージ(強) | ぐっ/はぅっ/殺す |
| ダウン回避 | だる…… |
| 壁受け身 | うざ…… |
| 空中復帰 | はいはいっと |
| 攻撃(弱) | はっ/ふふっ/死ね |
| 攻撃(中) | はっ/ふふっ/くらえ |
| 攻撃(強) | あはっ/ふっ/はっ |
| 吹っ飛ばし | 邪魔/邪魔!(最大タメ) |
| 打ち上げ | 目障り/目障り!(最大タメ) |
| ジャンプE | 遅え! |
| レバー入れ投げ | ウザい |
| ニュートラル投げ | くたばれ 目障り! |
| 投げ失敗 | 逃げるな |
| 要鎖シュリンゲ | 設置/ポイント/マーク |
| 結鎖ケテン(➡⬇⬋版) | のびろ 結合 |
| 結鎖ケテン(鎖攻撃押しっぱなし版) | 接続 |

| | |
|---|---|
| 爆鎖アンツュンデン(地上) | ふふっ くらえ |
| 爆鎖アンツュンデン(空中) | ふふっ いくよ |
| 跳鎖シュプリンゲン | 飛ぶよ |
| 挙鎖シュヴァンツ | そ～れ |
| 離鎖リュストゥング | 近寄るな |
| 絞殺鎖シュメルツ | 殺してあげるッ! 壊れろ壊れろ壊れろッ! あは♪あはは♪ |
| 狂乱鎖フレーフェル(地上) | もう死んじゃえッ! あはははははッ! |
| 狂乱鎖フレーフェル(空中) | 痛いよ? あはははははッ! |
| 軍鎖展界ヴォルケンクラッツァー(通常) | もらった うふふ♪ 痛いよ 苦しい? ねぇ、苦しい? あは♪あはは♪あははは♪ ざまぁみろ♪/うっ 死ね(空振り時) |
| 軍鎖展界ヴォルケンクラッツァー(EF) | もらった うふふ♪ うふ♪うふふ♪ あは♪あはは♪あははは♪ 痛い? ねぇ、痛い? 死ィィィねエエエエッ!!/うっ 殺す(空振り時) |
| アルカナ必殺技 | 命令・支援/命令・攻撃/従え |
| アルカナ超必殺技 | 命令・最大支援!/命令・最大攻撃!/私に従え!/命令・最大防御! |
| エクステンドフォース(通常) | もう殺す! |
| エクステンドフォース(キャンセル) | エクステンド |
| エクステンドフォース(キャンセル・騎獣) | バルドゥール |
| エクステンドフォース(CPU登場時) | リミッター解除! |
| アルカナバースト | もう殺す! |
| アルカナブレイズ(ため) | 死ね死ね死ね死ね…… |
| アルカナブレイズ(通常) | 命令・契約聖霊、私の役に立て! |
| アルカナブレイズ(騎神) | 命令・バルドゥール、皆殺しッ!! |

Geek編集長 ザンボット杉田の

# ちょっとゲーセンいってくるわ!

第10回

**幣誌Geek編集長のコラム。今回は、近頃巷を騒がす3Dコンテンツと、ゲームセンターとの関係性について。3Dはゲームセンターの差別化要素になりうるか!?**

## 3Dゲームはゲームセンターを蘇生させるか

### (エンタメ業界に吹き荒れる3Dの嵐)


**杉田 哲朗**

1970年代にアーケードゲームをプレイし始めた、古参ゲーマーのなれの果て。立体写真、3D愛好家でもあり、幼少時に学研の「科学」付録の立体写真ビューワーを体験し衝撃を受け、いまだに尾を引くとび出す編集長。


見てきました、3D映像が売りの映画、「AVATAR」! 既存メディアを使った告知は大々的に打っていないにもかかわらず、評判が口コミで広がり、大きな話題となりました。ストーリーに関してはいろいろと物言いもあるようですが、CGを駆使した完璧なクオリティの3D映像には、舌を巻きました。

立体視を楽しめる3D映像の登場は、これが初めてということでなく、これまで、はやっては廃れを繰り返してきました。

今また3D映画、3D映像が話題にのぼることが多いと感じると思います。これには、インターネットの普及に伴い、相対的に地位が低下した既存のコンテンツへの、価値の付与という流れがあるように思います。「AVATAR」のような体験が楽しめるのは映画館だけ。そうあらば、映画館に足を運ぼうというものです。

パナソニック、ソニーから、それぞれ独自規格の3D対応テレビが発売される予定ですし、「Blu-ray 3D」という3D映像を収録する規格が固まりました。PS3も、ファームウェアレベルでの3D対応の準備を進めている状況です。つい最近、スクウェア・エニックスの和田社長が、「Twitter」で3Dへの取り組みに言及するということもありました。エンタメにかかわる業界は、3Dに沸いています。

相対的な地位の低下ということでは我らがアーケードゲーム業界も同様です。

昨年の6月、E3会場で「メタルギアアーケード」が、3D映像をウリに鳴り物入りで発表されました。この局面においては最大の期待を寄せたいところですが、あれ以来なかなか姿を表しません。

3D対応テレビは、その付加価値を武器に、当面は買いづらい値段を付けてくるでしょう。PS3が3D対応しても、実質のフレームレートは当面半分にならざるを得ないものと考えられます。こうした端境期にこそ、アーケードゲームのフットワークを活かし、3Dというホットな話題にいち早くキャッチアップしてもらいたいところです。

ゲームセンターが3D映像の殿堂になったとしても、それで再生が成就するとは限りません。むしろゲーム業界の3D映像への取り組みの歴史を振り返れば死屍累々、成功した例を探す方が難しかったりもします。ゲームセンターに適した3Dソリューションを検討する必要があるでしょう。3D表現を組み入れた新しいゲーム性を獲得しなければ、話題を呼んだとしても、一時的な人気だけで終わりかねません。しかし、アーケードゲーム業界が次なるトレンドをつかみ切れておらず足踏みしている現状、3Dは業界をあげて取り組んでみる価値があるテーマなのではないかと思っています。

# COLOPHON —奥付—

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

**アンケートはがきの書き方**
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は003ページに掲載されています。はがき裏面のA1〜3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

## EDITOR's NOTE

| | |
|---|---|
| ●諸般の事情で禁を解いて「ブレイブルー CS」増刊が発売中ですが、次につなぐためにも、ぜひご支持をお願いします。増刊ゆえに3カ月で書店から無くなっていくので、入手は今がチャンスです。来期からは晴れて再度ムックを出していけますので、ご要望がありましたらお便りください。(杉田) | ●ネオジオ20周年ということで今月はプチ発奮してみましたが、20年前に比べてまるで成長していない自分に気付き目にキラリと光るものが。本当はオールネオジオエンディング特集などもやりたかったのですが、編集タキョスが悶死しそうだったので30周年企画に回します。(渕健) |
| ●SNKタイトルは意外と普通に遊べたりして、強烈なものはサードパーティ製に多い。NEOGEOには珍妙なものから秀作まで多種多様。今月の記事で気になるゲームがあったら、店員さんに聞いてみよう。もしかしたら倉庫にカセットが眠っていて遊べるかもしれないぞ!(霜田) | ●今月の作業中VGMは、もっぱらNEOGEO!『ガロスペ』のアレンジ盤をひっぱり出しては、30ページに対談も掲載のチバレイさんの歌が流れたりとかネ。そうそう、深夜に『ラスリゾ』を聴きながら原稿を書いていると、背後に何者かの気配を感じるぞ。注意が必要だ!(げっつ☆先生) |
| ●前回に引き続き……というわけじゃないけど、今月も○周年特集。それも、過去に仕事として大きく関係してきたNEOGEO。改めて振り返ってみると、その開拓精神・チャレンジ精神は今でも色あせていない。ありがとうNEOGEO、おめでとうNEOGEO。すごい漢(ハード)だ!(真空斬首刀itakyo) | ●ネオジオ20周年特集のタイトル解説の一部を書く際に、いくつもの再発見があり驚きました。意外な作品が同時期に出ていたりと、実に興味深い! 初代「原始島」ってネオジオじゃなかったのか……(何)。(ちくわ) |
| ●前号に続きデータ集を担当。小さい字も慣れれば平気、6Q(P125表内のサイズ)ぐらい余裕!? ってのは言い過ぎですね。がーくん&KYO両氏に感謝! それと、気付いたら『ボーダーブレイク』のカードが見当たらない。最後に行ったゲーセンにあることを祈るばかり……。(河野) | ●久々にギタドラシリーズを触りましたが、演出の派手さにケツ浮きましたよケツ。えらい迫力ある筐体なんでトプラン選手権でコンボつなぎまくってる人を見れたら熱そう。ということでギタドラを頑張る人たち&KONAMIさんのオフィシャル大会の開催に期待です。(外に出かけるといつも雪@はなだ) |
| ●この号が発売するころにはAOUショーが開催されていますが、皆さんいかがでしたでしょうか。興味のあったタイトルがありましたら、アンケートハガキに書き込んで送っちゃってください。もしかしたら、そのタイトルの特集が組まれたりするかもしれませんよ?(井川) | ●最近iPhoneを購入。携帯サイトが閲覧できず多少不便と感じる部分はあるが、それを補って余りある多様性が新鮮。新しい玩具を与えられた子ども感覚で楽しむ日々。自分で触ってみて初めて分かる面白さや新しい発見というのは、どんなものでも一緒なんだなと改めて感じた。(飛鳥) |
| ●校了中に浅倉久志氏の訃報を聞き、目の前が真っ暗に。先月亡くなられた柴野さんもそうですが、日本のSF文化を作り、支えた人が居なければ、我が国でのゲーム文化の発展も無かったと思います。浅倉さんのディックは、ぼくにとっての"カンガルー"でした。ご冥福をお祈りします。(松浦) | ●『トップハンター』について語らせてもらったけど、ホント面白いゲームなのでオススメ。あとは、『ブレイブルー』に引き続き『アルカナ3』のフレーム調べ。家に帰ったら先日買った『EoE』をやって、息抜きにゲーセンへ。ゲームしかやってないけど、母さん僕は元気です。(KYO) |
| ●もう無理。今年に入ってから10回も家に帰ってないし、休んだのも1日だけ。ほんと無理。せめて平日家に帰れるか、週に1日休めるかどっちかのバランスにしてほしい。肉体的にはともかく精神的にもうダメ。俺は編集マシーンでもロボでもねーよ!(尾崎) | ●今回久しぶりに助っ人で登場しました。メルブラの新作は某いるすさんのようなかるーいノリで文章書いたけど、大丈夫だったのかな? TYPE-MOONさん、フランスパンさん、エコールさんの懐の広さに感謝!! あのキャラたちの参戦にも当然期待してます!!(非想天則勢KZA) |

## STAFF


■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗
■副編集長　霜田 和人
■デスク　伊丹 恭/河野 淳一
■編集スタッフ　井川 史也/松浦 恵介/尾崎 貴也
■編集協力(五十音順)　age/飛鳥/杏野はるな/ウメハラ/がーくん/カイゼルちくわ/黒鉄タカスエ/京城/ケンちゃん/KZA/げっつ☆先生/KYO/C・LAN(トリスター)/スズキド/田渕健康(トリスター)/伝説のオタク/パチ/はなだ/fan114/眼鏡っくす林/よるよる
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二(THINKSNEO)
■デザイン　久保田 シンヤ/安井 朋美/佐藤 美帆
■誌名ロゴ&表紙デザイン　福島 トオル(Smile Studio)
■フォトグラフ(五十音順)　Studio T/鬼束 麻里/小森 大輔/曽根田 元/中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久/堀内 剛/雪岡 直樹/吉田 佐知子/和田 貴光
■イラスト(五十音順)　天野シロ/今井神/倉持結香/葉生田采丸
■業務部　青木 孝道/森村 利佐
■営業部　後藤 剛/堂前 秀隆/中村 宣忠
■広告部　水本 九州男/原川 朗広/八田 竜馬/樋口 尚子/梅山 達夫/中村 了
■企画宣伝　松永 智史/田代 靖裕
■編集総務　須藤 史紀/時田 寛子
■放送局プロジェクト　兎束 龍憲
■セールスプランニング部　酒井 朋喜/与那覇 学/廣原 洋祐/福島 陽平


## 本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

**■電話でのお問い合わせ先**
カスタマーサポート0570-060-555(土・日・祝祭日を除く 12:00〜17:00)

**■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス**
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。


月刊アルカディア3月号 [No.119]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.119
第11巻 第4号 通巻第119号 平成22年2月26日発売・発行(毎月1回1日発売・発行)
雑誌11447-04
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
Web Site http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail arcadia-contact@arcadiamagazine.com


# NOTICE —次号予告—

to the reader

※内容は予告無く変更になる場合があります。

## 次号の特集は

## QMAシリーズ最新作、いよいよ開校!

# クイズマジックアカデミー 7

## AOU2010にて発表された新作情報も掲載!

**特別付録**
**映像コンテンツ満載!**
**DVDスペシャルディスク**

## NEXT NUMBER 2010年5月号は

## 2010年3月30日(火)発売予定
## 定価1,150円(税込)

**WebSite** (arcadiamagazine.com) http://www.arcadiamagazine.com/
**Blog** (ARCADIAブログ アーケード魂) http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

# CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿宛先に変更がございますので、ご注意ください。

### メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

### 郵送でのあて先

**〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1**
**株式会社エンターブレイン**
**アルカディア編集部(各コーナー)係**

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
6月号(2010年4月30日発売)への投稿もよろしくお願い致します!
7月号(2010年5月28日発売)への投稿もよろしくお願い致します!

**各コーナーへの投稿締め切り**
**6月号/3月16日(火)必着**
**7月号/4月16日(金)必着**
**8月号/5月17日(月)必着**

# ARCADIA No.119 アンケートはがき

002ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

**A1.**

| 面白かった記事 | | | |
|---|---|---|---|
| 番号 | | 理由 | |
| 番号 | | | |
| 番号 | | | |

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

**A2.**

| 期待はずれだった記事 | | | |
|---|---|---|---|
| 番号 | | 理由 | |
| 番号 | | | |
| 番号 | | | |

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

**A3.**

| 番号 |
|---|
| |
| 番号 |
| |
| 番号 |
| |
| 番号 |
| |
| 番号 |
| |

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

**A4.** □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由[ ]

Q5. 付録カード「悠久の車輪 PRオリーヴ」の感想をお聞かせください。

**A5.** □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満

その理由[ ]

Q6. AOUショーに行きましたか?

**A6.** □はい □いいえ

いいえを選んだ理由[ ]

Q7. AOUショー出展タイトルで興味を持ったタイトルを教えてください。

**A7.** [ ]

Q8. ゲーセンに行く頻度と一回あたりの利用金額を教えてください。

**A8.** □月に1回程度 □週に1回程度 □2~3日に1回程度 □毎日 □行かなくなった

1回あたりの利用金額〔 円〕

Q9. 興味があるジャンルと特集を読みたいゲームタイトルを教えてください。

**A9.** □格闘ゲーム □STG □音楽ゲーム □カードゲーム □ドライブ

特集を読みたいゲームタイトル[ ]

Q10. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

**A10.** 〔 〕ページ 〔 〕さんの投稿

自由欄〔 〕都道府県 P.N〔 〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

郵　便　は　が　き

料金受取人払郵便

麹町支店承認

9712

差出有効期限
平成23年1月
31日まで
(郵便切手不要)

102-8790

483

(受取人)
**(株)エンタープレイン**
東京都千代田区三番町6-1

# ARCADIA 編集部

アルカディア No.119 アンケート係

| フリガナ | | 年齢 | 性別 | 職業 | プレゼント番号 |
|---|---|---|---|---|---|
| 氏名 | | 歳 | 男・女 | | ※ |
| 生年月日 | 西暦　　年　　月　　日 | 電話　　(　　　) | | | |
| 住所 | □□□-□□□□　　都道府県　　市郡区 | | | | |

※プレゼント番号は P002 参照

Q11. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？　一つだけお答えください。

**A11.** □書店 □eb 雑誌の広告 □知人からの紹介 □ゲームセンターの広告 □Web サイト
□前号も購入している □そのほか〔　　　　〕

Q12. いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

**A12.** 

Q13. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください（複数回答可）。

**A13.** □Wii □ニンテンドーDS（Lite､i 含む） □プレイステーション3
□プレイステーションポータブル □プレイステーション2 □Xbox360
□そのほか〔　　　　〕 □家庭用ゲーム機は持ってない

Q14. アーケードからの家庭用移植タイトルを購入、プレイしていますか？

**A14.** □YES □NO
最近購入したタイトル〔　　　　〕




アーケードゲーム情報専門誌
月刊アルカディア
ARCADIA
2010 Apr. No.119
平成22年2月26日発売(毎月1回30日発売) 第11巻第4号 通巻119号 発行人／浜村 弘一 編集人／青柳 昌行
発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
enterbrain
特別定価980円 本体933円

Printed in Japan 凸版印刷


雑誌 11447-04

4910114470407
00933